IntelliKeys Overlay Maker
für Windows
Gebrauchsanweisung

INHALT

Schnellstart

Sie lesen keine Gebrauchsanweisungen? Bevolgen Sie dann diese kurzen Anweisungen, und fangen Sie an, mit Overlay Maker zu arbeiten!

1. Installieren Sie Overlay Maker für Windows.
2. Öffnen Sie Windows, und doppelklicken Sie auf das Overlay-Maker-Icon, um das Programm zu öffnen.
3. Overlay Maker öffnet zum ersten mal im Einfachen Modus. Klicken Sie zum Auswählen auf eine Taste. Jeder Text, den Sie eingeben erscheint auf der gewählten Taste. Erstellen, drucken und senden Sie Schablonen mittels der Knöpfe in der Werkzeugleiste.
4. Zum Umschalten in den Standardmodus (mehr Gestaltungs- und Zeichenmöglichkeiten), wählen Sie “Standardmodus” aus dem Optionen-Menü. Benutzen Sie den Tasten-Knopf (rechteckig) zum Zeichnen von Tasten und den Text-Knopf (das “A”) zum Hinzufügen von Text an die Tasten.
5. Wählen Sie, im einfachen oder im Standardmodus, “Bildersammlung” aus dem Bearbeiten-Menü, und Sie haben eine Liste von Bilder, die zu Overlay Maker gehören. Klicken Sie eines an, und klicken Sie dann auf “Einfügen”, um das Bild in die gewählte Taste einzufügen.
6. Um den Inhalt einer Taste zu bearbeiten (das, was gesendet wird, wenn die Taste gedrückt wird), wählen Sie erst die Taste, mit der Sie arbeiten möchten und wählen dann “Inhalt bearbeiten” aus dem Tasten-Menü. Klicken Sie auf “Sonderzeichen zeigen” um eine Liste der Sonderzeichen, wie z.B. <Return> und <Shift>, zu sehen.
7. Drucken Sie die Schablone, mittels “Drucken”, aus dem Dateimenü, aus. Der Drucker druck die Schablone fertig zum Einlegen in IntelliKeys.
8. Senden Sie die Schablone, mittels “Senden” aus dem Dateimenü. Dadurch wird die Information der Schablone zu IntelliKeys gesendet, sodaß Tasten korrekt reagieren, wenn Sie gedrückt werden.
9. Benutzen Sie die Schablone. Öffnen Sie das Programm, das Sie mit der Schablone benutzen möchten, und fangen Sie an zu arbeiten.

ZU ANFANG

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von Overlay Maker für Windows, das Programm, das Ihnen erlaubt , Ihre eigenen Schablonen für IntelliKeys zu erstellen.

Dieses Kapitel macht Sie bekannt mit IntelliKeys, Overlay Maker und dem Erstellen von Schablonen.

IntelliKeys ist eine revolutionäre, neue Tastatur mit einem wechselndem Gesicht. Schließen Sie IntelliKeys einfach an Ihren Computer an, wählen die Schablone (das Gesicht), die Ihren Ansprüchen gerecht wird und fangen an zu arbeiten oder zu spielen.

Eine Schablone ist das Gesicht, das Sie IntelliKeys aufsetzen.

Jede Schablone besteht aus zwei Teilen. Ein Teil ist die bedruckte Schablone, die Sie auf IntelliKeys plazieren, um die gegenwärtige Position jeder Taste auf der Schablone anzugeben. Der andere Teil ist der Inhalt der Schablone, welcher in IntelliKeys aufbewahrt wird. Er sagt IntelliKeys was geschehen soll, wenn eine Taste gedrückt wird.

IntelliKeys wird mit sieben installierten Standard-Schablonen geliefert. IntelliKeys akzeptiert aber auch Schablonen, die von Ihrem Computer gesendet werden. Das heißt, daß IntelliKeys sein Gesicht wechseln kann, um den Ansprüchen des gegenwärtigen Programms und des individuellen Benutzers gerecht zu werden.

Overlay Maker ist ein Softwareprogramm, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihre eigenen Individuellen Schablonen zu entwerfen - das Gesicht IntelliKeys aufzusetzen, das Sie benötigen und es zu wechseln, wann immer Sie möchten.

Overlay Maker ist einfach in der Benutzung. Sie können Ihre Individuelle Schablone direkt auf dem Bildschirm entwerfen, z.B. verschiedene Tastengrößen und Positionen ausprobieren, bis Sie zufrieden sind. Dann können Sie nach eigenem Bedarf Text, Bilder, dekorative Linien und Farben hinzufügen.

Sie können jede Taste schnell und einfach einen Inhalt zuweisen. Sie können sogar die IntelliKeys-Tastatureinstellungen (ob die Taste wiederholen soll, der Benutzer einen Piepton hört, immer wenn eine Taste gedrückt wird, usw.) in die Schablone aufnehmen.

Sobald Sie mit der Schablone zufrieden sind, drucken Sie sie aus und senden den Inhalt der Schablone zu IntelliKeys. Ihre Individuelle Schablone bleibt in IntelliKeys gespeichert, bereit, um mit jedem Computer benutzt zu werden, bis Sie sie löschen.

Welche Arten von Schablone können Sie erstellen?

Die Möglichkeiten für Individuelle Schablonen sind unbegrenzt.

Für ein Kind, das lernt, Sätze zu bilden, können Sie eine Schablone erstellen, die alle Subjektive in einer Spalte hat, die Verben in einer zweiten, die Adjektive in einer dritten und die Satzzeichen in einer vierten Spalte.

Für jemanden mit Sprachbehinderungen können Sie eine Kommunikationstafel erstellen, die alltägliche Wörter und Ausdrücke oder Standard-Verständigungssymbole enthält.

Für den Einzelhandel können Sie eine Schablone für die Registrierkasse erstellen, die nur die Tasten enthält, die von Ihre Verkaufsinventur-Software benötigt wird. Die Schablone ermöglicht dem Verkäufer, die Art des Artikels, der verkauft wird, die Anzahl, die Art der Bezahlung und den empfangenen Betrag, einzugeben.

Für jemanden, der Deutsch als Fremdsprache lernt, können Sie eine Schablone erstellen, die Bilder von Objekten (oder Objektnamen in der Muttersprache des Benutzers) als Tastenbezeichnung verwendet und den jeweiligen deutschen Namen jedes Objektes als Inhalt der Taste.

Diese Gebrauchsanweisung erklärt, wie man Overlay Maker zum Erstellen von Individuellen Schablonen benutzt, die Schablonen zu IntelliKeys sendet, Schablonengruppen erstellt und benutzt und eine Reihe andere Handlungen, die sich auf Schablonen beziehen, ausführt.

Vorausgesetzte Kenntnisse

In dieser Gebrauchsanweisung wird davon ausgegangen, daß Sie die folgenden Windows-Funktionen ausführen können:

Öffnen, Schließen, Verschieben und Größe ändern.
Eine Maus benutzen, um auszuwählen, verschieben und die Größe von Objekten zu ändern.
Elemente aus einem Menü oder einer scrollbaren Liste wählen.
Knöpfe und Markierungsfelder benutzen, um Elemente zu wählen und die Auswahl aufheben.

Zum Umgang mit Windows, ziehen Sie Ihre Windows 95 oder Windows 3.1x Gebrauchsanweisung zu Rate.

Inhalt

4 Overlay Maker für Windows-Installationsdisketten.
1 Overlay Maker für Windows-Gebrauchsanweisung
1 Schablonen Zeichengitter
1 Registrierungskarte

Die folgenden Overlay-Maker-Dateien werden auf Ihre Festplatte installiert:

- Overlay-Maker-Windows Programm
- Schablonen-Sender - diese kleine Einrichtung erlaubt Ihnen, Schablonen zu IntelliKeys zu senden, ohne das Overlay-Maker-Programm öffnen zu müssen. Um Schablonen-Sender zu benutzen, genügt ein Doppelklick auf dessen Icon. Benutzen Sie dann Standard-Windowsverfahrensweisen, um die Schablone, die Sie senden möchten zu organisieren (z.B. in einem Ordner). Wählen Sie diese und klicken Sie auf “Senden”. Benutzer von Windows 95, können die Schablone auch über das Schablonen-Sender-Icon ziehen und ablegen, um sie zu senden.

- Beispiel-Schablonen - Diese Schablonen können mit oder ohne Modifizierung verwendet werden. Sie sollen einige Beispiele der Möglichkeiten von Overlay Maker zeigen.

Systemanforderungen

- Microsoft Windows Version 3.1x oder Windows 95
- PC mit 386sx oder besserem Prozessor, 486 wird empfohlen
- VGA-Bildschirm, SVGA wird empfohlen
- 16MB Festplattenspeicher bei Installierung in Windows 3.1x, 12MB Festplattenspeicher bei Windows 95

Beachten Sie: Einige temporäre Dateien werden erstellt werden, aber wieder entfernt nach dem Installieren, damit nach dem Installieren weniger Speicherplatz beansprucht wird.

Installationsanleitung

Windows 3.1x:

1. Legen Sie die Overlay-Maker-Installationsdiskette Nr. 1 ein.
2. Wählen Sie im Programm-Manager "Datei-Ausführen" aus dem Dateimenü. Geben Sie "a:\setup.exe" ein und drücken <Enter>.
3. Befolgen Sie die Instruktionen auf dem Bildschirm, um zu installieren.

Windows 95

1. Legen Sie die Overlay Maker-Installationsdiskette Nr. 1 ein.
2. Wählen Sie "Ausführen" aus dem Startmenü.
3. 3.Geben Sie "a:setup.exe" ein und klicken auf "OK", um zu installieren. Folgen Sie dann die Instruktionen auf dem Bildschirm.

Die Benutzung von Overlay Maker

Sie können nun mit der Benutzung von Overlay Maker beginnen. Falls Sie nicht mit dem Programm vertraut sind, nehmen Sie sich einige Minuten die Zeit, um eine oder beide der Anweisungen in Kapitel 2 und Kapitel 3 dieser Gebrauchsanweisung zu studieren. Overlay Maker hat einen Einfachen Modus und einen Standardmodus. Der Einfache Modus dient denjenigen, die schnell und einfach eine Schablone erstellen möchten, ohne viel einrichten zu müssen. Der Standardmodus bietet mehr Gestaltungsmöglichkeiten für Schablonen. Bei der Lieferung ist Overlay Maker auf den Einfachen Modus eingestellt. Um zwischen Einfachem Modus und Standardmodus zu wechseln, wählen Sie die erste Möglichkeit im Optionen-Menü.

Die Anweisung in Kapitel 2, bezieht sich auf den Einfachen Modus, die Anweisung in Kapitel 3, auf den Standardmodus. Sie können mit jedem dieser Modi beginnen.

ANWEISUNG ZUM EINFACHEN MODUS

Erstellen der Rot/Grün-Schablone im Einfachen Modus

In dieser Anweisung erstellen Sie eine Schablone, die es ein sprachbehindertes Kind erlaubt, am Rot/Grün-Spiel teilzunehmen.
In diesem Spiel befindet sich derjenige, der “Es” ist, auf der einen Seite des Raumes (von den anderen Spielern abgewendet), während sich die anderen Spieler auf der anderen Seite des Raumes befinden (zum Spieler der “Es” ist gewendet). Wenn “Es” “Grün” ausruft, beginnen die anderen Spieler vorwärts zu laufen.

Als Nächstes ruft “Es” “Rot” und dreht sich zu den anderen Spielern um. Sie müssen stehenbleiben, wenn “Rot” gerufen wird. Jeder Spieler, der sich dann noch bewegt, scheidet aus. (Behinderte Spieler, die sich nicht schnell genug umdrehen können, um die anderen Spieler zu erwischen, können auch einfach ihre Augen schließen und sie öffnen, wenn sie “Rot” gerufen haben.

Der erste Spieler, der den Raum überquert hat und “Es” antickt, gewinnt das Spiel.

Sie können für ein sprachbehindertes Kind, das “Es” ist auch eine Schablone für eine “sprechende” Kommunikationstafel erstellen. Diese Schablone kann dann mit IntelliTalk, dem “sprechenden” Textprogramm von IntelliTools, benutzt werden. Durch das Drücken von Tasten auf der Schablone werden Wörter in IntelliTalk eingegeben. Diese Wörter werden dann von IntelliTalk laut ausgesprochen.

Die Rot/Grün-Schablone sieht als folgt aus:

Zu Anfang

Da diese Anweisung sich auf den Einfachen Modus bezieht, vergewissern Sie sich erst, daß der richtige Modus eingestellt ist.

Klicken Sie das Overlay-Maker-Programm-Icon doppelt an, um es zu öffnen.

Ein Dialogfeld erscheint und fragt, welche Art von neuer Schablone Sie erstellen möchten. Klicken Sie “6-Tasten” und dann “OK” an.

Wenn Sie Overlay Maker erhalten, ist es auf den Einfachen Modus eingestellt. Wenn ein weißer Bildschirm, mit einem blauen Gitter erscheint, sind Sie im Standardmodus, und Sie müssen den Modus umschalten. Gehen Sie dazu ins Optionen-Menü und wählen Sie “Einfacher Modus”. Das Neue-Schablone-Dialogfeld erscheint. Klicken Sie “6-Tasten” und dann “OK” an.

Eine blanko 6-Tasten-Schablone erscheint.

Beachten Sie: Alle Schablonen des Einfachen Modus passen in die IntelliTools-
-Tastenabdeckungen (als Zubehör erhältlich).

Die Tasten mit Text versehen

Nun werden Beschriftungen für die Tasten gemacht. Die Beschriftung soll den Benutzer an den Inhalt der Taste erinnern.

Klicken Sie zum Auswählen die Taste in der oberen linken Ecke an und geben Sie dann “Neues Spiel” ein. Der Text erscheint auf der Taste.

Als nächstes versehen Sie die restlichen Tasten, die Text enthalten, mit Beschriftungen. Klicken Sie erst die Taste an, die Sie beschriften möchten. Geben Sie dann den passenden Text für diese Taste ein: “Gewonnen! ”, “Du bist Es! ”, “Du bist raus! ” Setzen Sie hinter jedem Ausrufezeichen ein Leerzeichen, um zu vermeiden, daß die Sätze zusammen laufen, wenn Sie in IntelliTalk oder einem anderen Textprogramm benutzt werden.

Die Tasten mit Bildern versehen

Nun versehen Sie vier der Tasten mit Bildern. Bilder haben keinen Einfluß auf die Funktion der Tasten, sie erinnern den Benutzer jedoch an ihren Inhalt.

Die Bilder, die in dieser Anweisung benutzt werden, stammen aus der IntelliTools-Bildersammlung, die über 300 Bilder in Farbe und schwarzweißer Ausführung enthält.

Klicken Sie die Taste in der unteren linken Ecke an. Klicken Sie dann auf den Bildersammlung-Knopf in der Werkzeugleiste oder wählen “Bildersammlung” aus dem Bearbeiten-Menü (oder drücken <Strg><Y>), um die IntelliTools-Bildersammlung zu öffnen.

Benutzen Sie die Maus, um durch die Bilder zu scrollen, bis Sie das “stop” Zeichen finden. Klicken Sie zum Auswählen das Wort “stop” an. Klicken Sie dann auf “Einfügen”. Das Bild wird nun in die soeben gewählte Taste eingefügt.

Versehen Sie jetzt den Rest der Tasten, die es erfordern, mit Bildern. Klicken Sie erst auf die gewünschte Taste, öffnen dann die Bildersammlung, mittels Anklicken des Bildersammlung-Knopfes oder “Auswählen” aus dem Bearbeiten-Menü (oder durch <Strg><Y> einzugeben). Klicken Sie dann das Bild, das Sie verwenden möchten an und dann “Einfügen”. Das Bild wird in die gewählte Taste eingefügt. Auf dieser Schablone werden die folgenden Bilder verwendet: “Grünlicht’, “Ja (nur die Hand)” und “Nein (nur die Hand)”.

Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Taste gewählt haben, bevor Sie die Bildersammlung öffnen. Falls die gewählte Taste schon ein Bild hat, wird das neue Bild über das alte gesetzt, welches dann verschwindet.

Wenn Sie ein Bild von einer Taste entfernen möchten, klicken Sie diese Taste einfach an. Wählen Sie dann “Bild löschen” aus dem Bearbeiten-Menü (oder geben Sie <Strg><R> ein).

Wechseln des Aussehens der Schablone und des Textes

Overlay Maker wird mit 12 voreingestellten Stilen im Einfachen Modus geliefert. Man kann Zugang zu diesen Stilen erhalten, indem man den “Aussehen

ändern”-Knopf in der Werkzeugleiste anklickt. Jedes mal, wenn Sie diesen Knopf anklicken, wird das Aussehen verändert.

Um zu sehen, welche Stile verfügbar sind, klicken Sie auf den “Aussehen ändern”-Knopf. Wenn Sie alle Stile gesehen haben, fahren Sie fort mit Klicken, bis Sie die rechteckigen, abgerundeten Tasten auf grauem Hintergrund sehen. Wählen Sie diesen Stil.

Um die Größe des Textes zu ändern, benutzen Sie die “Schriftgröße erhöhen”- und “Schriftgröße herabsetzen”-Knöpfe in der Werkzeugleiste. Beim Anklicken von ‘Schriftgröße erhöhen”, wird der gesamte Text auf der Schablone vergrößert, beim Anklicken von “Schriftgröße herabsetzen” wird er verkleinert.

Beachten Sie: Einige Gestaltungsmöglichkeiten die im Standardmodus verfügbar sind, gibt es im Einfachen Modus nicht. Mehr über den Standardmodus erfahren Sie aus der Anweisung im Kapitel 3.

Die Tasten mit Inhalt versehen

Der ausdruckbare Teil der Schablone ist nun komplett. Sie kommen jetzt nun zum Inhalt der Schablone - den Teil der Schablone der im Inneren von IntelliKeys aufbewahrt wird, und IntelliKeys sagt was geschehen soll, wenn eine Taste gedrückt wird.

Drei der Tasten (“Gewonnen! ”, “Du bist Es! ”, “Du bist raus! ”), können so bleiben wie sie sind. Der Text auf den Tasten ist auch der Text der gedruckt wird, wenn die jeweilige Taste gedrückt wird.

Sie müssen die anderen Tasten jedoch mit Inhalt versehen oder den Inhalt ändern.

Klicken Sie die Taste mit dem Stopzeichen, in der linken unteren Ecke an. Klicken Sie dann den Inhalt-bearbeiten-Knopf in der Werkzeugleiste an, um die Taste zu öffnen. Sie können “Inhalt bearbeiten” auch aus dem Tasten-Menü wählen oder <Strg><E> eingeben.

Das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint, und gibt den Inhalt dieser Taste wieder. der Standardinhalt lautet: <Identisch mit Textbezeichnung>. Da diese Taste aber keine Textbezeichnung hat, ist dieser Inhalt nutzlos. Drücken Sie “Löschen” (auf der Standardtastatur), um diesen Inhalt zu entfernen.

Der Inhalt der Taste bestimmt, was die Taste eingibt, wenn sie gedrückt wird. Geben Sie “Rot.” in das Dialogfeld ein. Wenn diese Taste gedrückt wird, gibt sie “Rot” in IntelliTalk ein. Dieses Wort wird dann von IntelliTalk ausgesprochen.

Klicken Sie “OK” an, um das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld zu schließen.

Vergewissern Sie sich, daß Sie ein Leerzeichen hinter den Punkt, nach “Rot” setzen. Dadurch wird ein Zusammenlaufen der Wörter vermieden, wenn Sie in IntelliTalk eingegeben werden.

Als nächstes ändern Sie den Inhalt der “Grün”-Taste, die ein laufendes Mädchen zeigt. Klicken Sie die Taste an. Geben Sie dann an Stelle des Standardinhaltes

“Grün.” ein, und denken Sie an das Leerzeichen am Ende des Inhaltes. Klicken Sie dann “OK” an, um das Dialogfeld zu schließen.

Schließlich ändern Sie die Löschen-Taste. Das ist die Taste, die der Benutzer drückt, um einen Eingabefehler rückgängig zu machen.

Klicken Sie die Löschen-Taste an. Klicken Sie dann auf den Inhalt-bearbeiten-Knopf in der Werkzeugleiste. Drücken Sie die Löschen-Taste auf der Standardtastatur, um den Standardinhalt der Taste zu entfernen.

Nun fügen Sie das Sonderzeichen <Backspace> hinzu. Klicken Sie es an, in der Liste der Sonderzeichen und klicken Sie dann auf “Sonderzeichen hinzufügen”. Das Backspace-Zeichen erscheint jetzt in dem Dialogfeld.

Klicken Sie auf “OK”, um das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld zu schließen.

Speichern, Ausdrucken, Senden und Testen der Schablone

Wenn Sie die Schablone erstellt haben, können Sie sie speichern, ausdrucken, senden und testen.

Speichern der Schablone

Sie können die Schablone zu jeder Zeit, während der Erstellung, speichern, um sie später wieder zu öffnen, damit Sie die Arbeit fortsetzen können.

Zum Speichern der Schablone, klicken Sie einfach auf den Speichern-Knopf in der Werkzeugleiste oder wählen “Speichern” aus dem Dateimenü.

Das Speicher-Schablone-Dialogfeld erscheint. Geben Sie einen Namen für die Schablone ein (“Rot/Grün”) und klicken auf “OK”. Die Schablone wird gespeichert.

Im Einfachen Modus werden Schablonen automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis) gespeichert, der “My Overlays” genannt wird. Wenn Sie einen anderen Ordner zum Bewahren der Schablonen verwenden möchten, klicken Sie auf “Mehr”. Benutzen Sie dann Standard-Windowsverfahrensweisen, um den Ordner (oder Verzeichnis), das Sie verwenden möchten, zu finden und zu öffnen.

Die Schablone ausdrucken

Die Benutzung von Ausdruck-Einstellungen

Sie können Ihre Schablone auf alle Papierformate ausdrucken. Benutzen Sie einfach die richtigen Einstellungen in Druckereinrichtung und dem Ausdruck-Dialogfeld.

Zum Öffnen von Ausdruck-Einstellungen, wählen Sie “Druckereinrichtung” im Dateimenü. Wenn Sie Format Letter oder A4 benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Format auf A4, und die Ausrichtung auf Hochformat eingestellt ist.

Die Schablone ausdrucken

Zum Ausdrucken der Schablone, klicken Sie auf den Ausdrucken-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Drucken” aus dem Dateimenü (oder geben <Strg><P>ein). Das Ausdruck-Dialog erscheint.

Prüfen Sie, ob alle Einstellungen für Ihren Drucker korrekt sind, und klicken Sie dann auf “OK”. Die Schablone wird nun ausgedruckt.

Bei Einstellung des Druckers auf Letter- oder A4-Format, wird die Schablone auf zwei Bögen ausgedruckt. Kleben Sie diese zwei Bögen an den Markierungen, am oberen und unteren Rand, zusammen, und schneiden die nun komplette Schablone entlang der Strichellinie auf Länge.

Senden der Schablone zu IntelliKeys

Der letzte Schritt bei der Erstellung einer Schablone, ist das Senden der Schablone zu IntelliKeys. Damit werden alle Information des Tasteninhaltes im Speicher von IntelliKeys untergebracht. Selbst, wenn Sie den Computer abschalten, IntelliKeys an einen anderen Computer anschließen oder eine Standardschablone benutzen, bleibt die Individuelle Schablone im Computer gespeichert, um jederzeit benutzt werden zu können.

Um eine Schablone zu senden, entfernen Sie alle standard Schablonen, klicken Sie auf den Schablone-senden-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Schablone senden” aus dem Dateimenü (oder drücken <Strg><O>). Die Schablone wird jetzt zum angeschlossenen IntelliKeys gesendet.

Wenn Sie kein IntelliKeys angeschlossen haben, beenden Sie das System und schalten Sie Ihren Computer aus. Schließen Sie dann IntelliKeys an und starten Sie Ihren Computer wieder. Öffnen Sie Overlay Maker, und öffnen Sie dann die “Rot/Grün” Schablone, indem Sie es aus dem Dateimenü wählen (oder <Strg><O> drücken). Senden Sie die Schablone zu IntelliKeys.

Die Schablone testen

Es ist eine gute Idee, um die Schablone zu testen, sobald Sie fertig ist.

Legen Sie die Schablone in IntelliKeys ein. Schließen oder verlassen Sie dann Overlay Maker.

Öffnen Sie das Proramm, das Sie mit der Schablone benutzen möchten. Diese Schablone arbeitet ausgezeichnet mit IntelliTalk oder jedem anderen “sprechenden” Textprogramm. Sie können auch ein Standard-Textprogamm (wie z.B. Microsoft Word oder Notepad) öffnen, um die Schablone zu testen.

Vergewissern Sie sich, daß Sie in dem Textprogramm ein neues, unbeschriebenes Dokument geöffnet haben. Drücken Sie dann Tasten auf der Schablone. Probieren Sie jede Taste aus, und schauen Sie, was auf den Bildschirm angezeigt wird.

Beachten Sie, daß die “Neues Spiel” Taste nichts bewirkt, bis Text, der gelöscht werden kann, auf dem Bildschirm zu sehen ist. Außerdem hören Sie bei der Benutzung eines “sprechenden” Textprogramms, wie z.B. IntelliTalk nur die ausgesprochenen Wörter.

Hoffentlich ist Ihr Test gut verlaufen. Ansonsten, wiederholen sie alle Schritte, die in diesem Kapitel beschrieben werden und nehmen die nötigen Veränderungen vor.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben Ihre erste Individuelle Schablone erstellt, gesendet und benutzt.

Wenn Sie mehr Information wünschen, nehmen Sie sich die Anweisung über den Standardmodus in Kapitel 3 vor, um noch mehr Möglichkeiten von Overlay Maker zu erlernen.

Anweisung zum Standardmodus

Farbige Schablonen erstellen im Standardmodus

In dieser Anweisung erstellen Sie eine Schablone, die als Hilfe für ein Kind, zum Erlernen von Farben, dient. Der ausgedruckte Teil der Schablone sieht als folgt aus:

Diese Schablone wird mit einem Textprogramm, wie z.B. IntelliTalk ober Microsoft Word, benutzt. Der Benutzer drückt auf einen Bereich der Abbildung auf der Schablone, z.B. die Sonne. IntelliKeys druckt dann: “Die Sonne ist “. Dann drückt der Benutzer auf eine der Farben-Tasten, wie z.B. “Gelb.”.

Bei der Benutzung mit einem Sprechenden Textprogramm, wie IntelliTalk, hört der Benutzer die durch den Computer ausgesprochenen Worte “Die Sonne ist gelb”.

In dieser Anweisung werden verschiedene, fortgeschrittene Gestaltungsmöglichkeiten von Overlay Maker benutzt, die es im einfachen Modus nicht gibt. Mehr über den einfachen Modus in Kapitel 2.

Zu Anfang

Da diese Anweisung mit dem Standardmodus arbeitet, vergewissern Sie sich erst, daß der richtige Modus eingestellt ist.

Doppelklicken Sie auf den Overlay-Maker-Programm-Knopf, um es zu öffnen.

Falls Overlay Maker schon auf den Standardmodus eingestellt ist, wenn Sie es öffnen, erscheint eine neue, blanko Schablone mit einem blauen Gitter.

Falls der Einfache Modus eingestellt ist, erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, welche Art neuer Schablone Sie erstellen möchten. Klicken Sie auf “Abbrechen”, und wählen Sie Standardmodus aus dem Ansichtmenü. Der Bildschirm wechselt nun und zeigt den Standardmodus-Werkzeugkasten.

Wählen Sie “Neue Schablone” aus dem Dateimenü. Ein Dialogfeld mit der Frage, welche Art von Schablone Sie erstellen möchten, erscheint. Klicken Sie auf “Neue, blanko Schablone” und dann auf “OK”.

Zeichnen von Tasten

Sie beginnen mit dem Hinzufügen von Tasten, die rechts im Bild erscheinen. Zum Auswählen klicken Sie sie an.

Ziehen Sie dann mit dem Cursor, um eine Taste, die 5 Zellen breit und 6 Zellen hoch ist, zu erstellen.

Beachten sie die kleinen, schwarzen Kästchen, an den Rändern der Taste. Dieses sind die Auswahl-Griffe und zeigen an, daß die Taste ausgewählt ist. Durch das Anklicken einer Taste, wird sie ausgewählt und kann ihr Inhalt bearbeitet, ihre Form oder Farbe geändert werden, sie kopiert oder gelöscht werden.

Tasten kopieren und einfügen

Machen Sie jetzt Kopien von Tasten. Wählen Sie, bei gewählter Taste, “Kopieren” aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><C>. Die Taste wird jetzt in die Zwischenablage kopiert.

Fügen Sie dann Kopien der Taste ein, indem Sie “Einfügen” aus dem Bearbeiten-Menü wählen oder <Strg><V>. drücken. Fahren Sie fort mit Einfügen, bis Sie vier Tasten haben. Positionieren Sie diese Tasten entlang des rechten Randes der Schablone, wie auf dem Bild gezeigt.

Die Tasten mit Text- und Bildbezeichnungen versehen

Da diese Tasten sich nun an der richtigen Stelle befinden, können Sie für jede Taste Bezeichnungen erstellen. Diese sollen den Benutzer an den Inhalt der Taste erinnern. Eine Bezeichnung kann aus einem Text, einem Bild oder beidem bestehen.

Um eine Textbezeichnung hinzuzufügen, klicken Sie auf den Text-Knopf im Werkzeugkasten. Ihr Cursor wird zur I-Leiste. Klicken Sie dann die Taste, die Sie mit Text versehen möchten, an.

Geben Sie auf die obere Taste “Gelb. “ ein. Lassen Sie ein Leerzeichen nach dem Punkt, damit Sätze, bei der Benutzung der Schablone mit einem “sprechenden” Textprogramm nicht zusammenlaufen.

Versehen Sie die anderen Tasten mit den Wörtern “Grün. “, “Braun. “ und “Hups! “. Die Schablone sollte jetzt wie auf dem folgenden Bild aussehen.

Bildbezeichnungen hinzufügen

Als nächstes versehen Sie die “Hups!”-Taste mit einem Bild. Bilder ändern das Aussehen, jedoch nicht die Funktion der Taste.

Die Bilder, die in dieser Anweisung benutzt werden, stammen aus der IntelliTools-Bildersammlung die mit Overlay Maker mitgeliefert wird, und die über 300 Bilder in Farbe und schwarzweißer Ausführung enthält. Sie können aber auch jedes andere Bild, das Sie in die Zwischenablage kopieren können, verwenden.

Klicken Sie erst die Taste, die Sie mit einem Bild versehen möchten, an. Die “Hups!”-Taste also.

Klicken Sie dann auf den Bildersammlung-Knopf in der Werkzeugleiste oder wählen “Bildersammlung” aus dem Bearbeiten-Menü (oder drücken <Strg><Y>), um die IntelliTools-Bildersammlung zu öffnen.

Vewenden Sie Ihre Maus, um durch die Bildersammlung zu rollen, bis Sie das “Überraschung”-Bild gefunden haben. Klicken Sie das Wort “Überraschung” in der Liste an, und klicken Sie dann auf “Einfügen”, um das Bild in die Taste zu fügen.

Wenn Sie ein Bild von einer Taste entfernen möchten, klicken Sie auf den Auswählen-Knopf und klicken dann die gewünschte Taste an. Wählen Sie “Bild auswählen” im

Dateimenü (oder drücken <Strg><R>) und drücken “Löschen” auf der Standardtastatur.

Das Aussehen der Schablone ändern

Als nächstes werden Sie die Größe und das Aussehen von Tasten ändern, Der Tastenrand ändern, die Hintergrundfarbe auswählen und das Aussehen der Textbezeichnung ändern.

Ändern von Schriftart und -größe

Die Standard-Schriftart für Textbezeichnung ist 24-Punkt Arial. Sie können sowohl die Art, als auch die Größe der Schrift ändern.

Klicken Sie auf die “Hups”-Taste und dann auf den Fett-Knopf in der Werkzeugleiste, um den Text Fett auszudrucken.

Sie können einzelne Tasten ändern, aber auch mehrere zugleich, indem Sie sie als Gruppe auswählen, und die Änderungen vornehmen. Wählen Sie erst den Auswählen-Knopf aus dem Werkzeugkasten.

Halten Sie dann die Shift-Taste eingedrückt, und klicken auf die “Gelb”-, “Blau”-, ‘Grün”- und “Braun”-Tasten. Sie können auch den Auswählen-Knopf benutzen, um zum Auswählen, ein Rechteck um diese Tasten zu ziehen.

Wählen Sie nun 36 aus dem Schriftgrößen-Pop-up-Menü, um die Tasten zu ändern.

Tastenausfüllung ändern

Nun versehen Sie die Farben-Tasten mit einer Ausfüllfarbe. Klicken Sie irgendwo auf den leeren Bereich der Schablone um die ausgewählten Tasten zu deaktivieren. Klicken Sie dann auf die “Gelb”-Taste und danach auf den Ausfüllen-Knopf im Werkzeugkasten. Eine Palette erscheint jetzt. Klicken Sie auf gelb in der Palette, und die Taste wird gelb ausgefüllt.

Versehen Sie die “Blau”-, “Grün”- und “Braun”-Tasten mit den jeweiligen Farben.

Tastenumriß ändern

Wählen Sie die vier Farben-Tasten (Shift eingedrückt halten und anklicken, oder ein Rechteck um sie ziehen), und klicken Sie auf den Umriß-Knopf im Werkzeugkasten. Eine Auswahl möglicher Tastenumrisse erscheint. Klicken Sie auf den runden Umriß, um diese Tasten in Ovale zu ändern.

Versuchen Sie auch andere Gestaltungsmöglichkeiten. Sie können die Dicke und Farbe der Tastenränder mit dem Rand-Knopf ändern.

Sie können die Farbe des Textes mit dem Farbe-Knopf ändern, und Sie können mit dem Hintergrundfarbe-Knopf den Hintergrund mit einer Farbe versehen.

Tasteninhalt bearbeiten

Bis jetzt haben Sie an dem Aussehen der Tasten Ihrer Schablone gearbeitet. Nun kommen Sie zu ihrem Inhalt.

Der Tasteninhalt ist die Information, die zu Ihrem Computer gesenden wird, wenn Sie eine Taste auf IntelliKeys drücken. Dieser Inhalt kann aus einem einzelnen Zeichen (A, 5, !), einer Reihe von Zeichen (Hot Dog, DM 4,50), einem Tastatur-Sonderzeichen (<Caps-Lock>, <Return>) oder einer Maus-Handlung (Maus-Tastenklick) bestehen. Es kann auch ein IntelliKeys-Setup-Zeichen sein. Der Standardinhalt einer Taste ist die Textbezeichnung der Taste.

(Siehe Kapitel 9 - Die Benutzung von IntelliKeys als Maus, zu mehr Information über die Einstellung von IntelliKeys zum Arbeiten als Maus.

Inhalt hinzufügen

Hier muß die “Hups! ”-Taste formatiert werden. Ihr Inhalt muß anders sein, als nur ihre Textbezeichnung (“Hups! ”).

Um Inhalt an die “Hups! “-Taste hinzuzufügen, klicken Sie erst die Taste an und dann den Auswählen-Knopf in der Werkzeugleiste. Wählen Sie dann “Inhalt bearbeiten” aus dem Tastenmenü oder drücken <Strg><E>.

Das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint und zeigt den Inhalt der Taste. Der Standardinhalt lautet <Identisch mit Textbezeichnung>. Dieser Inhalt ist für die “Hups! “-Taste nutzlos. Drücken Sie “Löschen” (auf der Standardtastatur), um diesen Inhalt zu löschen.

Der Inhalt der Taste gibt an, was eingegeben wird, wenn die Taste gedrückt wird. Sie können Wörter, Ausdrücke oder Tastendruck-Befehle eingeben. Für diese Taste wird ein <Backspace>-Sonderzeichen benötigt.

Klicken Sie auf den Sonderzeichen-Knopf. Eine Liste mit den Sonderzeichen erscheint. Klicken Sie nun auf <Backspace>, und dann auf “Sonderzeichen hinzufügen”. Das <Backspace>-Sonderzeichen wird jetzt hinzugefügt.

Klicken Sie auf “OK”, um das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld zu schließen.

Ein Freies Bild hinzufügen

Früher in dieser Anweisung haben Sie Tasten mit einem Bild versehen. Es ist auch möglich “freie” Bilder hinzuzufügen, d.h. Bilder, die nicht in einer Taste enthalten sind. Freie Bilder beeinflussen das Aussehen der Schablone, jedoch nicht ihre Funktion.

Dieser Schablone fügen Sie ein freies Bild aus der IntelliTools-Bildersammlung hinzu, und vergrößen es, bis es die ganze Schablone einnimmt. Danach fügen Sie der Schablone Tasten hinzu, die etwas eingeben, wenn Bereiche der Schablone gedrückt werden.

Um ein Freies Bild hinzuzufügen, klicken Sie erst auf den Hintergrund der Schablone, um sicher zugehen, daß keine Taste gewählt wurde. Öffnen Sie dann die

Bildersammlung mittels Anklicken des Bildersammlung-Knopfes in der Werkzeugleiste, Auswählen von “Bildersammlung” aus dem Bearbeiten-Menü oder Eingeben von <Strg><Y>. Die IntelliTools-Bildersammlung wird geöffnet

Benutzen Sie Ihre Maus, um durch die Bilder zu scrollen, bis Sie das “Sonnig”-Bild gefunden haben. Klicken Sie erst das Wort “Sonnig” an und dann “Einfügen”.

Ein Dialogfeld erscheint, mit der Frage, ob Sie dieses Bild als Freies Bild einfügen möchten. Diese Nachricht erscheint immer dann, wenn Sie ein Bild einfügen möchten, ohne vorher eine Taste augewählt zu haben. Um diese Nachricht zukünftig nicht erscheinen zu lassen, können Sie “Warnung zukünftig ignorieren” mittels Anklicken wählen.

Klicken Sie auf “OK”, um das “Sonnig”-Bild als Freies Bild einzufügen.

Um die Größe des Bildes zu ändern, klicken Sie es erst an. Klicken Sie dann den Auswählen-Knopf an und dann eine der Auswahl-Griffe in den Ecken des Bildes. Ziehen Sie die Ecke in die Diagonale, um das Bild zu vergrößern. Füllen Sie die ganze Schablone damit aus. Wenn Sie die Shift-Taste eingedrückt halten, können Sie die Größe propotional ändern. Dann wird ein Bild nicht zu hoch oder zu breit.

Tasten auf dem Freien Bild erstellen

Jetzt werden Sie Tasten, die etwas eingeben, wenn Bereiche auf dem Bild gedrückt werden, erstellen. Wenn die Schablone fertiggestellt ist, wird das Freie Bild über diesen Tasten liegen, sie verbergen. Während Sie an der Schablone arbeiten, bleiben die Tasten zur Vereinfachung jedoch über dem Freien Bild.

Wählen Sie die Taste mittels Anklicken des Tasten-Knopfes.

Klicken und ziehen Sie, bis Sie eine Taste haben, die den unteren (rechteckigen) Teil des Hauses beansprucht. (Siehe Abbildung.)

Klicken Sie auf den Text-Knopf, dann auf diese Taste, und geben Sie “Das Haus ist “ ein. Lassen Sie ein Leerzeichen hinter “ist”, damit Wörter nicht zusammenlaufen, wenn die Schablone benutzt wird.

Bei dieser Schablone soll immer, wenn ein wichtiger Bereich des Bildes berührt wird, eine Eingabe geschehen. Darum muß bei jedem wichtigem Bereich auch eine Taste liegen. Sie haben bereits eine Taste über den rechteckigen Teil des Hauses plaziert. Als nächstes plazieren Sie noch Tasten auf dem Haus, der Sonne, dem Gras, den Blättern des Baumes und dem Baumstamm.

Die Taste, die Sie erstellt haben, bedeckt nicht das ganze Haus. Es fehlt noch das spitze Dach. Um unregelmäßige Bereiche auf einer Schablone zu überdecken, können Sie Tasten kopieren, und die Größe ändern, sodaß sie auf den Bereich passen. So kann ein unregelmäßig geformter Bereich mit zwei oder mehr Tasten, die den selben Inhalt haben, ausgefüllt werden.

Machen Sie eine Kopie von der “Das Haus ist “-Taste. Klicken Sie dann auf den Auswählen-Knopf und dann auf die Kopie der Taste. Benutzen Sie den Umriß-Knopf, um die Taste dreieckig zu machen. Verschieben Sie dann das Dreieck, und ändern Sie die Größe, sodaß es über das spitze Dach des Hauses paßt.

Soll die Taste genauer passen, dann deaktivieren Sie die Auf-Das-Gitter-Einschnappen-Option im Tasten-Menü (oder drücken <Alt><S>).

Erstellen Sie nun Tasten, die “Die Sonne ist “, “Die Blätter sind “ und “Der Stamm ist “ lauten. Vergessen Sie das Leerzeichen nach jedem Ausdruck nicht, damit die Wörter nicht zusammenlaufen, wenn Sie in IntelliTalk eingegeben werden.

Sie können eine runde Taste für die Sonne, und Tasten, die die Blätter und den Baumstamm ausfüllen, erstellen. Es macht nichts, wenn einige Bereiche nicht ausgefüllt bleiben. Die Schablone sollte wie das folgende Bild aussehen:

Sobald Sie die Tasten fertiggestellt haben, plazieren Sie das Freie Bild über sie, sodaß sie verborgen sind. Sie bleiben in Funktion. Der Benutzer sieht aber nur das Bild und nicht die Tasten.

Um das Bild in den Vordergrund zu bringen, klicken Sie erst den Auswählen-Knopf und dann das Bild an. Vergewissern Sie sich, daß Sie auf das Freie Bild und nicht auf eine der Tasten klicken. Wählen Sie dann In Den Vordergrund Schieben aus dem Zeichen Menü. Das Freie Bild erscheint jetzt über den Tasten.

Speichern, Ausdrucken, Senden und Testen der Schablone

Wenn Sie die Schablone erstellt haben, können Sie sie speichern, ausdrucken, senden und testen.

Speichern der Schablone

Sie können die Schablone zu jeder Zeit, während der Erstellung, speichern, um sie später wieder zu öffnen, damit Sie die Arbeit fortsetzen können.

Zum Speichern der Schablone, klicken sie einfach den “Speichern”-Knopf in der Werkzeugleiste an oder wählen “Speichern” aus dem Dateimenü. Das Speicher-Schablone-Dialogfeld erscheint. Benutzen Sie Standard-Windowsverfahrensweisen, um den Ordner (oder Verzeichnis), in der Sie die Schablone bewahren möchten, zu suchen und zu öffnen. Geben Sie dann einen Namen für die Schablone ein (“Farben”) und klicken auf “OK”. Die Schablone wird gespeichert.

Im einfachen Modus werden Schablonen automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis) gespeichert, der “My Overlays” genannt wird. Wenn Sie es wünschen, können Sie alle Ihre Schablonen in diesem Ordner speichern, auch wenn Sie sie nicht im Einfachen Modus erstellen.

Die Schablone ausdrucken

Die Benutzung von Ausdruck-Einstellungen

Sie können Ihre Schablone auf alle Papierformate ausdrucken. Benutzen Sie einfach die richtigen Einstellungen in Ausdruck-Einstellungen und der Ausdruck-Dialogfelder.

Zum Öffnen von Ausdruck-Einstellungen, wählen Sie Ausdruck-Einstellungen im Dateimenü. Wenn Sie Format Letter oder A4 benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Format auf Letter oder A4, und die Ausrichtung auf Hochformat eingestellt ist.

Die Schablone ausdrucken

Zum Ausdrucken der Schablone, klicken Sie auf den Ausdrucken-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Ausdrucken” aus dem Dateimenü (oder geben <Strg><P> ein). Das Ausdruck-Dialogfeld erscheint.

Prüfen Sie, ob alle Einstellungen für Ihren Drucker korrekt sind, und klicken Sie dann auf “OK”. Die Schablone wird nun ausgedruckt.

Bei Einstellung des Druckers auf Letter- oder A4-Format, wird die Schablone auf zwei Bögen ausgedruckt. Kleben Sie diese zwei Bögen an den Markierungen, am oberen und unteren Rand, zusammen, und schneiden die nun komplette Schablone entlang der Strichellinie auf Länge.

Senden der Schablone zu IntelliKeys

Der letzte Schritt bei der Erstellung einer Schablone, ist das Senden der Schablone zu IntelliKeys. Damit werden alle Information des Tasteninhaltes im Speicher von IntelliKeys untergebracht. Selbst, wenn Sie den Computer abschalten, IntelliKeys an einen anderen Computer anschließen oder eine Standardschablone benutzen, bleibt die Individuelle Schablone im Computer gespeichert, um jederzeit benutzt werden zu können.

Um eine Schablone zu senden, klicken Sie auf den Schablone-senden-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Schablone senden” aus dem Dateimenü (oder drücken <Strg><O>). Die Schablone wird jetzt zum angeschlossenen IntelliKeys gesendet.

Wenn Sie kein IntelliKeys angeschlossen haben, beenden sie das System und schalten Sie Ihren Computer aus. Schließen Sie dann IntelliKeys an, und starten Sie Ihren Computer wieder. Öffnen Sie Overlay Maker, und öffnen Sie dann die “Farben”-Schablone, indem Sie sie aus dem Dateimenü wählen (oder <Strg>,<D> drücken). Senden Sie die Schablone zu IntelliKeys.

Die Schablone testen

Es ist eine gute Idee, um die Schablone zu testen, sobald Sie fertig ist.

Legen Sie die Schablone in IntelliKeys ein. Schließen oder verlassen Sie dann Overlay Maker.

Öffnen Sie das Proramm, das Sie mit der Schablone benutzen möchten. Diese Schablone arbeitet ausgezeichnet mit IntelliTalk oder jedem anderen “sprechenden” Textprogramm. Sie können auch ein Standard-Textprogamm (wie z.B. Microsoft Word oder Notepad) öffnen, um die Schablone zu testen.

Vergewissern Sie sich, daß Sie in dem Textprogramm ein neues, unbeschriebenes Dokument geöffnet haben. Drücken Sie dann Tasten auf der Schablone. Probieren Sie jede Taste aus, und schauen Sie, was auf den Bildschirm angezeigt wird.

Hoffentlich ist Ihr Test gut verlaufen. Ansonsten, wiederholen sie alle Schritten, die in diesem Kapitel beschrieben werden und nehmen die nötigen Veränderungen vor.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben soeben eine Individuelle Schablone erstellt, gesendet und benutzt.

Wenn Sie mehr Information wünschen, nehmen Sie sich die Anweisung über den einfachen Modus in Kapitel 2 vor, um noch mehr Möglichkeiten von Overlay Maker zu erlernen.

Menüs und Werkzeugleisten im Einfachen Modus

Dateimenü

Der Neu-Knopf

Um eine neue Schablone zu erstellen, wählen Sie “Neu” aus dem Dateimenü, drücken <Strg><N> oder klicken auf den Neu-Knopf in der Werkzeugleiste.

Ein Dialogfeld erscheint, aus der Sie die gewünschte Art von Schablone wählen, die Sie erstellen möchten.

Alle Schablonen-Schablonen sind so entworfen, daß sie in eine der IntelliTools Einschnapp-Tastenabdeckungen passen.

Öffnen

Wählen Sie die Art von Schablone, die Sie erstellen möchten, und klicken Sie auf “OK”. Eine neue Schablone wird jetzt geöffnet.

Um eine neue Schablone zu öffnen, wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü, drücken <Strg><O> oder klicken auf den Öffnen-Knopf in der Werkzeugleiste.

Ein Dialogfeld erscheint, aus der Sie die Schablone wählen, die Sie öffnen möchten. Klicken Sie auf die Schablone, die Sie benutzen möchten und dann auf “OK”.

Um eine Schablone aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf Löschen. Löschen einer Schablone bedeutet, daß Sie permanent von Ihrer Festplatte gelöscht ist.

Schablonen, die im Einfachen Modus erstellt worden sind, werden automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis), der “My Overlays” genannt wird, aufbewahrt. Das macht das Öffnen und Aufbewahren von Schablonen einfach, weil Sie dann immer wissen in welchem Ordner sie sich befinden.

Klicken Sie auf den Mehr-Knopf, wenn Sie eine Schablone öffnen möchten, die an einem anderen Ort aufbewahrt werden. Benutzen Sie dann zum Suchen und Öffnen der Schablone Standard-Windowsverfahrensweisen. Klicken Sie auf die Schablone und dann auf “Öffnen”.

Schließen

Zum Schließen einer Schablone, wählen Sie “Schließen” aus dem Dateimenü. Die gegenwärtige Schablone wird dann geschlossen. Sollten Sie sie noch nicht gespeichert haben, werden Sie dazu aufgefordert werden.

Speichern

Zum Speichern einer Schablone, wählen Sie “Speichern” aus dem Dateimenü, drücken <Strg><S> oder klicken auf den Speichern-Knopf in der Werkzeugleiste.

Ein Dialogfeld, in der Sie die Schablone benennen und speichern können, erscheint.

Sie können Ihre Schablone zu jedem Zeitpunkt während der Erstellung speichern. Vergessen Sie nicht, die Schablonen zu speichern, sodaß Sie sie später noch benutzen oder ändern können.

Schablonen, die im Einfachen Modus erstellt worden sind, werden automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis), der "My Overlays" genannt wird, aufbewahrt. Das macht das Öffnen und Aufbewahren von Schablonen einfach, weil Sie dann immer wissen in welchem Ordner sie sich befinden.

Klicken Sie auf den Mehr-Knopf, wenn Sie eine Schablone öffnen möchten, die an einem anderen Ort aufbewahrt werden. Benutzen Sie dann zum Suchen und Öffnen der Schablone Standard-Windowsverfahrensweisen. Klicken Sie auf die Schablone und dann auf "Öffnen".

Geben Sie einen Namen für die Schablone ein und klicken dann auf "Speichern".

Speichern unter

Um eine Schablone zu speichern, benutzen den Speicherbefehl, wie vorher beschrieben. Verwenden Sie "Speichern unter", wenn Sie eine Kopie einer Schablone, unter einem anderen Namen, an einem anderen Ort speichern möchten, oder wenn Sie eine Nur-Inhalt-Version einer Schablone speichern möchten.

Wählen Sie dazu "Speichern unter" aus dem Dateimenü. Das Speichern-Unter-Dialogfeld erscheint. In ihr Sie die Schablone benennen und speichern.

Klicken Sie auf "Mehr", um die Schablone an einem anderen Ort zu speichern. Innerhalb dieses Dialogfeldes können Sie auch das Speicher-Unter-Pop-up-Menü im unteren Teil des Dialogfeldes verwenden, um die Schablone als Nur-Inhalt-Schablone zu speichern.

Eine Nur-Inhalt-Schablone speichert nur den Inhalt der Tasten und die Tastatureinstellungen der Schablone (die Information, die zu IntelliKeys gesendet wurde). Sie speichert keine Bilder, Tastenfarben oder -formen oder Schriftart. Nur-Inhalt-Schablonen haben die .oms-Namenserweiterung.

Sie können die Nur-Inhalt-Schablone in Overlay Maker nicht öffnen, um sie zu bearbeiten. Sie können nur die ursprüngliche Schablonendatei öffnen (mit der .oms Erweiterung).

Speichern Sie eine Datei unter "Nur-Inhalt", wenn Sie eine Schablone haben möchten, die einfach durch Doppelklicken auf die Schablone, gesendet wird. Wichtig: Eine Nur-Inhalt-Schablone kann zwar zu IntelliKeys gesendent werden, kann jedoch nicht bearbeitet werden.

Beachten Sie: Auch Benutzer von Windows 3.1x müssen die Erweiterung .oms dem Schablonennamen hinzufügen. Eine Schablone z.B., die unter "Farben" gespeichert ist, muß "Farben.oms" genannt werden, wenn sie als Nur-Inhalt-Schablone gespeichert werden soll.

Die Schablone senden

Zum Benutzen einer Schablone sind zwei Schritte erforderlich: Das Ausdrucken einer Schablone auf Papier, und das Senden der Information der Schablone zu IntelliKeys.

Um eine Schablone zu senden, klicken Sie auf den Schablone-senden-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie "Schablone senden" aus dem Dateimenü (oder drücken <Strg><D>). Die Schablone wird jetzt gesendet.

Um eine Schablone zu senden, muß ein IntelliKeys an Ihren Computer angeschlossen sein.

Schablonen-Sender, eine kleine Einrichtung, kann zum schnellen Senden von Schablonen verwendet werden, ohne das Overlay-Maker-Programm öffnen zu müssen,. Klicken Sie dazu einfach das Schablonen-Sender-Icon an. Benutzen Sie dann Standard-Windowsverfahrensweisen, um die Schablone, die Sie senden möchten zu suchen. Wählen Sie sie und klicken Sie auf "Senden". Benutzer von Windows 95 können die Schablone zum Senden auch über den Schablone-senden-Knopf ziehen und ablegen.

Ausdrucken

Zum Benutzen einer Schablone sind zwei Schritte erforderlich: Das Ausdrucken einer Schablone auf Papier, und das Senden der Information der Schablone zu IntelliKeys.

Um eine Schablone auszudrucken, prüfen Sie erst, ob Sie die korrekten Einstellungen in dem Ausdruck-Einstellungen-Dialogfeld, gewählt haben.

Wenn Sie Format Letter oder A4 benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Format auf A4, und die Ausrichtung auf Hochformat eingestellt ist.

Zum Ausdrucken der Schablone, klicken Sie den Ausdrucken-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie "Ausdrucken" aus dem Dateimenü (oder geben <Strg><P> ein). Das Ausdrucken-Dialogfeld erscheint.

Prüfen Sie, ob alle Einstellungen für Ihren Drucker korrekt sind, und klicken Sie dann auf "OK". Die Schablone wird nun ausgedruckt.

Bei Einstellung des Druckers auf Letter- oder A4-Format, wird die Schablone auf zwei Bögen ausgedruckt. Kleben Sie diese zwei Bögen an den Markierungen, am oberen und unteren Rand, zusammen, und schneiden die nun komplette Schablone entlang der Strichellinie auf Länge.

Druckereinrichtung

Um die Einstellungen zum Ausdrucken der Schablone zu ändern, wählen Sie Druckereinrichtung aus dem Dateimenü.

Wenn Sie Letter- oder A4-Format verwenden, vergewissern Sie sich, daß das Format auf Letter oder A4 und die Ausrichtung auf Hochformat steht.

Klicken Sie zum Akzeptieren der Einstellungen auf "OK".

Beenden

Um Overlay Maker zu verlassen, wählen Sie Beenden aus dem Dateimenü. Falls Sie die gegenwärtige Schablone nicht gespeichert haben, werden Sie dazu aufgefordert werden.

Das Bearbeiten-Menü

Rückgängig

Der Rückgängig-Befehl, macht die letzte Handlung rückgängig. Um eine Handlung rückgängig zu machen, wählen Sie "Rückgängig" aus dem Bearbeiten-Menü, oder drücken Sie <Strg><Z>.

Einfügen

Der Einfügen-Befehl, fügt den gegenwärtigen Eintrag (oder Einträge) aus der Zwischenablage, in die Schablone ein.

Wenn der Eintrag ein Bild ist, wird es in die gerade gewählte Taste gefügt, und ersetzt jedes andere Bild auf der Taste.

Um einen Eintrag einzufügen, wählen Sie "Einfügen" aus dem Bearbeiten-Menü.

Die Bildersammlung

Die IntelliTools-Bildersammlung, ist eine Sammlung, die über 300 Bilder in Farbe und schwarzweißer Ausführung enthält. Sie kann als Ausgangpunkt, beim Erstellen von Bildern für Schablonen sein.

Bilder haben keinen Einfluß auf die Funktion der Tasten, sie erinnern den Benutzer jedoch an den Inhalt der Taste oder können die Schablone visuell attraktiver machen.

Um ein Bild hinzuzufügen, klicken Sie die Taste in der unteren linken Ecke an. Klicken Sie dann auf den Bildersammlung-Knopf in der Werkzeugleiste oder wählen "Bildersammlung" aus dem Bearbeiten-Menü (oder drücken <Strg><Y>), um die IntelliTools-Bildersammlung zu öffnen.

Als nächstes wählen Sie das Bild, daß Sie verwenden möchten aus. Sie können die Pfeil-Tasten benutzen, um durch die Bilder zu scrollen, oder klicken Sie einfach auf den Namen des Bildes, um es auf dem Bildschirm zu sehen. Benutzen Sie das Kategorie-Pop-up-Menü, um die Kategorie der Bilder, die Sie sehen wollen, zu wählen.

Klicken Sie schließlich auf "Einfügen". Das ausgewählte Bild wird in die ausgewählte Taste eingefügt.

Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Taste gewählt haben, bevor Sie die Bildersammlung öffnen. Falls die gewählte Taste schon ein Bild hat, wird das neue Bild über das alte gefügt, welches dann verschwindet.

Wenn Sie ein Bild von einer Taste entfernen möchten, klicken Sie diese Taste einfach an. Wählen Sie dann "Bild löschen" aus dem Eingabemenü.

Ein Bild löschen

Der Bild-löschen-Befehl, entfernt das Bild von der letztgewählten Taste. Er plaziert es nicht in die Zwischenablage.

Um ein Bild zu löschen, klicken Sie auf die Taste, deren Bild Sie löschen möchten, und wählen Sie dann “Bild löschen” aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Das Tasten-Menü

Text unter dem Bild

Wenn Sie eine neue Schablone öffnen, werden alle Tasten auf “Text unter Bild” gesetzt. Bei “Text unter Bild” Ein, erscheinen Textbezeichnungen unter dem Bild einer Taste.

Bei “Text unter Bild” Aus, erscheinen Textbezeichnungen über dem Bild einer Taste.

Um “Text unter Bild” für eine bestimmte Taste auszuschalten, klicken Sie auf die Taste, und wählen dann “Text unter Bild” aus dem Tasten-Menü, um es auszuschalten. Der Text erscheint nun über der Taste.

Inhalt bearbeiten

Der Inhalt einer Taste bestimmt, was eingegeben wird, wenn sie gedrückt wird. Wenn Overlay Maker geliefert wird, ist der Standardinhalt <Identisch mit Textbezeichnung>. Eine Taste mit diesem Inhalt druckt beim Drücken nur deren Textbezeichnung aus.

Wenn Sie möchten, daß die Taste einen anderen Inhalt bekommt, oder die Taste gar keine Textbezeichnung hat, müssen Sie den Tasteninhalt bearbeiten.

Dazu klicken Sie die zu bearbeitende Taste an, und wählen dann “Inhalt bearbeiten” aus dem Tasten-Menü, oder klicken auf den Inhalt-bearbeiten-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um eine Liste der Sonderzeichen (z.B. <Backspace>, <Cursor nach unten> oder <Maus nach links>) zu sehen, klicken Sie auf “Sonderzeichen zeigen”. Die Sonderzeichen werden in vier Kategorien eingeteilt: Tastatur-Tasten, Maus-Handlungen, Andere und Setup. Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie, dann auf das Sonderzeichen das Sie hinzufügen möchten und dann auf “Sonderzeichen hinzufügen”.

Klicken Sie auf “OK”, um das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld zu schließen.

Schablonen-Menü

Schalter 1 und Schalter 2

IntelliKeys hat zwei Schalterbuchsen für Behinderte, die Schalter zum Arbeiten mit Software benutzen. Diese Schalterbuchen befinden sich auf der linken Seite von IntelliKeys.

Die zwei Schalter können als zwei zusätzlich Tasten von IntelliKeys gesehen werden. Sie können alles eingeben: Einen Mausklick, einen Tastaturbefehl oder Wörter und Ausdrücke.

Bei Individuellen Schablonen, können Sie den Inhalt der Schalter genauso bearbeiten wie den Inhalt der Tasten. Der Schalteinhalt wird als Teil Ihrer Individuellen Schablone gespeichert.

Um den Schalterinhalt zu bearbeiten, wählen Sie Schalter 1 oder Schalter 2 aus dem Schablonen-Menü (oder drücken <Strg><1> für Schalter 1 und <Strg><2> für Schalter 2). Das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint. Geben Sie ein, was der Schalter beinhalten soll, und klicken dann auf “OK”. Um eine Liste der Sonderzeichen zu sehen, klicken Sie auf Sonderzeichen Zeigen.

Optionen-Menü

Standardmodus

Wenn Overlay Maker geliefert wird, ist es auf den Einfachen Modus eingestellt. Der Einfache Modus bietet eine eingeschränkte Werkzeugleiste und limitierte Menüoptionen, für diejenigen, die eine Schablone schnell erstellen möchten, ohne erst viel einrichten zu müssen. Der Standardmodus hingegen, bietet mehr Auswahlmöglichkeiten im Menü und in der Werkzeugleiste, und eine größere Einflußnahme über das endgültige Aussehen der Schablone.

Um zwischen dem Einfachen Modus und dem Standardmodus umzuschalten, benutzen Sie die das Optionen-Menü (oder dem Ansichtmenü, falls Sie keine Schablone geöffnet haben). Wenn Sie diese Einstellung einmal gemacht haben, bleibt sie bestehen, bis Sie sie wieder ändern.

Einstellungen

Wählen Sie Einstellungen aus dem Optionen-Menü, um die Einstellungen für das Ausdrucken der Schablonen, und die Warnungen, die bei der Verwendung von Freien Bildern im Standardmodus erscheinen, zu setzen.

Erstellen von Schablonen-Sender-Disketten

Der Schablonen-Sender ist eine kleine Einrichtung, die Ihnen erlaubt, Schablonen zu IntelliKeys zu senden. Schablonen-Sender darf kostenlos kopiert und gemeinsam benutzt werden. Das bedeutet, daß Sie Schablonen mit anderen Benutzern von IntelliKeys gemeinsam benutzen können, selbst, wenn Sie kein Overlay Maker besitzen.

Sie können eine Diskette mit dem Schablonen-Sender-Installierer erstellen, indem Sie Schablonen-Sender-Diskette Erstellen, aus dem Optionen-Menü wählen. Legen Sie dann eine leere, formatierte Diskette ein und klicken auf “OK”. Die Overlay-Maker-Software wird auf die Diskette installiert.

Kopieren Sie dann Ihre Schablone auf die Diskette. Um Platz zu sparen, können Sie die Schablone auch als eine Nur-Inhalt-Schablone auf die Diskette setzen, da die Person, die die Schablone benutzen wird, sie nicht in Overlay Maker öffnen wird, sondern nur den Inhalt der Schablone (den Teil, der Schablone, der zu IntelliKeys gesendet worden ist) verwenden wird.

Derjenige, der die Schablone benutzen wird, kann mit dieser Diskette “Schablonen-Sender” installieren, und die Individuelle Schablone senden.

Die Werkzeugleiste

Werkzeuge, die Menü-Äquivalente haben, wurden in den vorigen Abschnitten beschrieben. Werkzeuge ohne Menü-Äquivalente folgen hiernach.

Der “Aussehen-ändern”-Knopf

Overlay Maker wird mit 12 voreingestellten Stilen im Einfachen Modus geliefert. Man kann Zugang zu diesen Stilen erhalten, indem man den Aussehen-ändern-Knopf in der Werkzeugleiste, am oberen Rand des Bildschirmes, anklickt. Jedesmal, wenn Sie diese Taste anklicken, wird ein neuer Stil verwendet.

Um mit anderen Gestaltungsmöglichkeiten zu arbeiten, müssen Sie in den Standardmodus umschalten, um die Änderungen vorzunehmen. Das, was Sie im Einfachen Modus schon erstellt haben, geht dabei nicht verloren.

Die Schriftgröße-Erhöhen- und Schriftgröße-herabsetzen-Knöpfe

Um die Größe des Textes zu ändern, benutzen Sie die Schriftgröße-Erhöhen- und Schriftgröße-herabsetzen-Knöpf in der Werkzeugleiste. Beim Anklicken von “Schriftgröße erhöhen”, wird der gesamte Text auf der Schablone vergrößert, beim Anklicken von “Schriftgröße herabsetzen” wird er verkleinert.

Beachten Sie: Wenn sie möchten, daß Ihre Schablone anders als die voreingestellten Stile aussieht, müssen Sie in den Standardmodus umschalten, um die Änderungen vorzunehmen. Das, was Sie im Einfachen Modus schon erstellt haben, geht dabei nicht verloren.

Menüs und Wergzeugleiste im Standardmodus

Das Dateimenü

Neue Schablone

Um eine neue Schablone zu erstellen, klicken sie auf “Neu” aus dem Dateimenü, drücken auf <Strg><N> oder klicken auf den Neu-Knopf in der Werkzeugleiste.

Ein Dialogfeld, aus der Sie die Art von Schablone, die Sie erstellen möchten wählen können, erscheint.

Bei “Neue, blanko Schablone”, wird eine namenlose Schablone, ohne Tasten geöffnet. Bei jeder anderen Option, wird eine Schablonenschablone geöffnet, die in eine der IntelliTools-Einschnapp-Tastenabdeckungen paßt.

Wählen Sie den Typ Schablone, den Sie erstellen möchten, und klicken auf “OK”. Eine neue Schablone wird geöffnet.

Neue Gruppe

Zum Erstellen einer neuen Schablonengruppe, wählen Sie Neue Gruppe aus dem Dateimenü.

Das Gruppen-Bearbeiten-Dialogfeld, mit der Sie Schablonen einer Gruppe zufügen können, erscheint. Sie müssen erst die einzelnen Schablonen, die Sie einer Gruppe hinzufügen möchten, erstellen, um dann die Gruppe zu bilden. Mehr dazu in Kapitel 8 - Die Schablonengruppen.

Öffnen

Um eine neue Schablone zu öffnen, wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü, drücken <Strg><O> oder klicken auf den Öffnen-Knopf in der Werkzeugleiste.

Ein Dialogfeld erscheint, aus der Sie die Schablone wählen, die Sie öffnen möchten. Klicken Sie auf die Schablone, die Sie benutzen möchten und dann auf “OK”.

Schablonen, die im Einfachen Modus erstellt worden sind, werden automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis), der “My Overlays” genannt wird, aufbewahrt. Das macht das Öffnen und Aufbewahren von Schablonen einfach, weil Sie dann immer wissen in welchem Ordner sie sich befinden.

Schließen

Zum Schließen einer Schablone, wählen Sie “Schließen” aus dem Dateimenü. Die gegenwärtige Schablone wird dann geschlossen. Sollten Sie sie noch nicht gespeichert haben, werden Sie dazu aufgefordert werden.

Speichern

Zum Speicher einer Schablone, wählen Sie “Speichern” aus dem Dateimenü, drücken <Strg><S> oder klicken auf den Speichern-Knopf in der Werkzeugleiste.

Das Speichern-Unter-Dialogfeld, in der Sie die Schablone benennen und speichern können, erscheint.

Sie können Ihre Schablone zu jedem Zeitpunkt während der Erstellung speichern. Vergessen Sie nicht, die Schablonen zu speichern, sodaß Sie sie später noch benutzen oder ändern können.

Schablonen, die im Einfachen Modus erstellt worden sind, werden automatisch in einem Ordner (oder Verzeichnis), der “My Overlays” genannt wird, aufbewahrt. Das macht das Öffnen und Aufbewahren von Schablonen einfach, weil Sie dann immer wissen in welchem Ordner sie sich befinden.

Speichern unter

Um eine Schablone zu speichern, benutzen den Speicherbefehl, wie vorher beschrieben. Verwenden Sie “Speichern unter”, wenn Sie eine Kopie einer Schablone, unter anderem Namen, an einem anderen Ort speichern möchten, oder wenn Sie eine Nur-Inhalt-Version einer Schablone speichern möchten.

Wählen Sie dazu “Speichern unter” aus dem Dateimenü. Das Speichern-Unter-Dialogfeld erscheint. In ihr Sie die Schablone benennen und speichern.

Benutzen Sie Standard-Windowsverfahrensweisen, um eine Kopie dieser Schablone an einem anderen Ort (wie z.B. eine Diskette oder Ordner) zu speichern.

Benutzen Sie das Speicher-Unter-Typ-Pop-up-Menü im unteren Teil des Dialogfeldes, um die Schablone als Nur-Inhalt-Schablone zu speichern.

Eine Nur-Inhalt-Schablone speichert nur den Inhalt der Tasten und die Tastatureinstellungen der Schablone (die Information, die zu IntelliKeys gesendet wurde). Sie speichert keine Bilder, Tastenfarben oder -formen oder Schriftart. Nur-Inhalt-Schablonen haben die .oms-Namenserweiterung.

Sie können die Nur-Inhalt-Schablone in Overlay Maker nicht öffnen, um sie zu bearbeiten. Sie können nur die ursprüngliche Schablonendatei öffnen (mit der .oms-Erweiterung).

Speichern Sie eine Datei unter “Nur-Inhalt”, wenn Sie eine Schablone haben möchten, die einfach durch Doppelklicken auf die Schablone, gesendet wird. Wichtig: Eine Nur-Inhalt-Schablone kann zwar zu IntelliKeys gesendet werden, kann jedoch nicht bearbeitet werden.

Beachten Sie: Auch Benutzer von Windows 3.1x müssen die Erweiterung .oms dem Schablonennamen hinzufügen. Eine Schablone z.B., die unter “Farben” gespeichert ist, muß “Farben.oms” genannt werden, wenn sie als Nur-Inhalt-Schablone gespeichert werden soll.

Die Schablone senden

Zum Benutzen einer Schablone sind zwei Schritte erforderlich: Das Ausdrucken einer Schablone auf Papier, und das Senden der Information der Schablone zu IntelliKeys.

Um eine Schablone zu senden, klicken Sie auf den Schablone-senden-Knopf in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Schablone senden” aus dem Dateimenü (oder drücken <Strg><D>). Die Schablone wird jetzt gesendet.

Um eine Schablone zu senden, muß ein IntelliKeys an Ihren Computer angeschlossen sein.

Schablonen-Sender, eine kleine Einrichtung, kann zum schnellen Senden von Schablonen verwendet werden, ohne das Overlay-Maker-Programm öffnen zu müssen. Klicken Sie dazu einfach das Schablonen-Sender-Icon an. Benutzen Sie dann Standard-Windowsverfahrensweisen, um die Schablone, die Sie senden möchten zu suchen. Wählen Sie sie und klicken Sie auf “Senden”. Benutzer von Windows 95 können die Schablone zum Senden auch über den Schablonen-senden-Knopf ziehen und ablegen.

Drucken

Zum Benutzen einer Schablone sind zwei Schritte erforderlich: Das Ausdrucken einer Schablone auf Papier, und das Senden der Information der Schablone zu IntelliKeys.

Um eine Schablone auszudrucken, prüfen Sie erst, ob Sie die korrekten Einstellungen in dem Druckereinrichtung-Dialogfeld, gewählt haben.

Wenn Sie Format Letter oder A4 benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Format auf A4, und die Ausrichtung auf Hochformat eingestellt ist.

Zum Ausdrucken der Schablone, klicken Sie die Ausdrucken-Taste in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie “Ausdrucken” aus dem Dateimenü (oder geben <Strg><P> ein).

Das Ausdruck Dialogfeld erscheint.

Prüfen Sie, ob alle Einstellungen für Ihren Drucker korrekt sind, und klicken Sie dann auf “OK”. Die Schablone wird nun ausgedruckt.

Bei Einstellung des Druckers auf Letter- oder A4-Format, wird die Schablone auf zwei Bögen ausgedruckt. Kleben Sie diese zwei Bögen an den Markierungen, am oberen und unteren Rand, zusammen, und schneiden die nun komplette Schablone entlang der Strichellinie auf Länge.

Seitenansicht

Um das Layout einer Schablone zu kontrollieren, wählen Sie “Seitenansicht” aus dem Dateimenü.

Eine Voransicht Ihrer Schablone, die zeigt, wie die Schablone ausgedruckt aussieht, erscheint. Für eine vergrößerte Ansicht klicken Sie auf “Einzoomen”, für eine verkleinerte Ansicht auf “Auszoomen”. Zum Schließen dieses Dialogfeldes, klicken Sie auf “Schließen”.

Wenn es erforderlich ist, Änderungen vorzunehmen (z.B. wenn die Voransicht die Schablone auf A5-Format zeigt, und Sie möchten A4), öffnen Sie das Ausdruck-Einstellungen-Dialogfeld, und machen die gewünschte Änderung.

Druckereinrichtung

Um die Einstellungen zum Ausdrucken der Schablone zu ändern, wählen Sie "Druckereinrichtung" aus dem Dateimenü.

Wenn Sie Letter- oder A4-Format verwenden, vergewissern Sie sich, daß das Format auf Letter oder A4 und die Ausrichtung auf Hochformat steht.

Klicken Sie zum Akzeptieren der Einstellungen auf "OK".

Beenden

Um Overlay Maker zu verlassen, wählen Sie Beenden aus dem Dateimenü. Falls Sie die gegenwärtige Schablone nicht gespeichert haben, werden Sie dazu aufgefordert werden.

Das Bearbeiten-Menü

Rückgängig

Der Rückgängig-Befehl, macht die letzte Aktion rückgängig. Um eine Handlung rückgängig zu machen, wählen Sie "Widerrufen" aus dem Bearbeiten-Menü, oder drücken Sie <Strg><Z>.

Ausschneiden

Der Ausschneiden Befehl, entfernt den zuletzt gewählten Eintrag (wie z.B. ein Bild, eine Taste, ein Umriß oder eine Linie) von der Schablone, und plaziert sie in der Zwischenablage. Sie kann in eine andere Schablone oder Taste eingefügt werden.

Zum Ausschneiden des zuletzt gewählten Eintrages (oder Einträge), wählen Sie "Ausschneiden" aus dem Bearbeiten-Menü, drücken <Strg><X> oder klicken auf den Ausschneiden-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um mehrere Einträge zu wählen, halten Sie beim Klicken die Shift-Taste gedrückt. Zum Auswählen eines Bildes innerhalb einer Taste, benutzen Sie den Bild-auswählen-Befehl im Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Kopieren

Der Kopieren-Befehl, entfernt den zuletzt gewählten Eintrag (wie z.B. ein Bild, eine Taste, ein Umriß oder eine Linie) von der Schablone, und plaziert sie in der Zwischenablage. Eine Kopie kann dann in die selbe oder eine andere Schablone eingefügt werden.

Zum Kopieren des zuletzt gewählten Eintrages (oder Einträge), wählen Sie “Kopieren” aus dem Bearbeiten-Menü, drücken <Strg><X> oder klicken auf den Kopieren-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um mehrere Einträge zu wählen, halten Sie beim Klicken die Shift-Taste gedrückt. Zum Auswählen eines Bildes innerhalb einer Taste, benutzen Sie den Bild-auswählen-Befehl im Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Einfügen

Der Einfügen-Befehl, fügt den gegenwärtigen Eintrag (Einträge) aus der Zwischenablage, in die Schablone ein.

Wenn der Eintrag eine Taste ist, wird er, wo Platz ist, in die Schablone gefügt. Wenn kein Platz auf der Schablone ist, erscheint eine Meldung.

Wenn der Eintrag in der Zwischenablage eine Linie oder ein Freier Umriß ist, wird er in die Schablone eingefügt.

Handelt sich es um ein Bild, wird er in die Taste eingefügt. Er kann auch als Freies Bild eingefügt werden. Wenn eine Taste gewählt wurden, wird das Bild in die Taste eingefügt und ersetzt jedes andere Bild auf dieser Taste.

Wenn keine Taste gewählt wurde, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob Sie das Bild als ein Freies Bild einfügen möchten. Klicken Sie auf “OK”, wenn das Ihr Wunsch ist.

Um einen Eintrag einzufügen, wählen Sie “Einfügen” aus dem Bearbeiten-Menü, drücken <Strg><P> oder klicken auf den Einfügen-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um mehrere Einträge zu wählen, halten Sie beim Klicken die Shift-Taste gedrückt. Zum Auswählen eines Bildes innerhalb einer Taste, benutzen Sie den Bild-auswählen-Befehl im Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Löschen

Der Löschen-Befehl löscht den zuletzt gewählten Eintrag (oder Einträge) von der Schablone. Er plaziert sie nicht in der Zwischenablage.

Um eine Eintrag zu löschen, klicken Sie ihn an, und wählen dann “Löschen” aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken die Löschen (oder Enf-)-Taste auf der Standardtastatur.

Um mehrere Einträge zu wählen, halten Sie beim Klicken die Shift-Taste eingedrückt. Zum Auswählen eines Bildes innerhalb einer Taste, benutzen Sie den Bild-auswählen-Befehl im Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Alles Auswählen

Um alle Einträge auf einer Schablone zu wählen, wählen Sie “Alles Auswählen” aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><A>.

Alle Einträge auf der Schablone werden gewählt. Sie können dann ausgeschnitten, kopiert, gelöscht oder zu einer Gruppe gebildet werden.

Bildersammlung

Die IntelliTools-Bildersammlung, ist eine Sammlung, die über 300 Bilder in Farbe und schwarzweißer Ausführung enthält. Sie kann als Ausgangpunkt, beim Erstellen von Bildern für Schablonen sein.

Sie können Bilder an Tasten hinzufügen, oder Freie Bilder hinzufügen, die nicht zu einer Taste gehören. Bilder haben keinen Einfluß auf die Funktion der Tasten, sie erinnern den Benutzer jedoch an den Inhalt der Taste oder können die Schablone visuell attraktiver machen.

Um ein Bild einer Taste hinzuzufügen, klicken Sie die betreffende Taste erst an.

Um ein Freies Bild hinzuzufügen, klicken Sie erst auf den Hintergrund der Schablone, um sicher zugehen, daß keine Taste gewählt wurde, bevor Sie die Bildersammlung öffnen.

Öffnen Sie dann die Bildersammlung mittels Anklicken der Bildersammlung-Taste in der Werkzeugleiste, Auswählen von "Bildersammlung" aus dem Bearbeiten-Menü oder Eingeben von <Strg><Y>.

Als nächstes wählen Sie das Bild, daß Sie verwenden möchten aus. Sie können die Pfeil-Tasten benutzen, um durch die Bilder zu scrollen, oder klicken Sie einfach auf den Namen des Bildes, um es auf dem Bildschirm zu sehen. Benutzen Sie das Kategorie-Pop-up-Menü, um die Kategorie der Bilder, die Sie sehen möchten, zu wählen.

Klicken Sie schließlich auf "Einfügen". Das ausgewählte Bild wird in die ausgewählte Taste auf der Schablone eingefügt. Wenn keine Taste gewählt wurde, erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie das Bild als ein Freies Bild einfügen möchten.

Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Taste gewählt haben, bevor Sie die Bildersammlung öffnen. Falls die gewählte Taste schon ein Bild hat, wird das neue Bild über das alte gefügt, welches dann verschwindet.

Wenn Sie ein Bild von einer Taste entfernen möchten, klicken Sie diese Taste einfach an. Wählen Sie dann "Bild löschen" aus dem Bearbeiten-Menü.

Bild Wählen mit <Strg><R>

Um ein Bild innerhalb einer Taste auszuwählen, klicken Sie die Taste an, benutzen dann den Bild-wählen-Befehl aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken <Strg><R>.

Das Bild innerhalb der gewählten Taste wird gewählt. Es kann dann ausgeschnitten, kopiert oder gelöscht werden.

Das Zeichen-Menü

In den Vordergrund

Schablonen können mehrere verschiedene Typen Elemente beinhalten: Tasten, Freie Umrisse, Freie Bilder und Linien. Diese Elemente sind in Schichten angeordnet. Im allgemeinen befinden sich die zuletzt erstellten Elemente in der obersten Schicht. Sie können die Reihenfolge der Schichten jedoch ändern.

Um ein Element in die oberste Schicht zu bringen, klicken Sie es erst an. Wählen Sie dann “In den Vordergrund” aus dem Zeichen-Menü. Das Element erscheint auf der obersten Schicht.

In den Hintergrund

Schablonen können mehrere verschiedene Typen Elemente beinhalten: Tasten, Freie Umrisse, Freie Bilder und Linien. Diese Elemente sind in Schichten angeordnet. Im allgemeinen befinden sich die zuletzt erstellten Elemente in der obersten Schicht. Sie können die Reihenfolge der Schichten jedoch ändern.

Um ein Element in die unterste Schicht zu bringen, klicken Sie es erst an. Wählen Sie dann “In den Hintergrund” aus dem Zeichen-Menü. Das Element wird in die unterste Schicht gebracht.

Auf Gitter Einschnappen

Wenn Sie eine neue Taste zeichnen, wird Sie auf “Auf Gitter einschnappen” gesetzt. Bei “Auf Gitter einschnappen” ein, muß eine Taste einzelne Zellen des blauen Gitters im Schablonenhintergrund ganz ausfüllen. Eine Taste darf eine Zelle oder eine Reihe, bzw. Spalte von Zellen, nicht teilweise ausfüllen.

Das bedeutet, daß Tasten nicht frei über die Schablone bewegt werden können, sondern auf die nächste Gitterlinie einschnappen.

Bei “Auf Gitter Einschnappen” Aus, können Tasten frei über die Schablone bewegt werden. Dadurch können Sie Tasten jeder Form erstellen, die selbst eine Zelle oder eine Reihe, bzw. Spalte von Zellen auf der Schablone, teilweise ausfüllen.

Zum Ausschalten von “Auf Gitter einschnappen” für eine bestimmte Taste, klicken Sie die Taste an. Wählen Sie dann “Auf Gitter einschnappen” aus dem Zeichen-Menü, und schalten Sie es aus.

Wenn Sie einen neuen Freien Umriß zeichen, wird dieser nicht auf “Auf Gitter Einschnappen” gesetzt. Um eine Freien Umriß auf “Auf Gitter einschnappen” zu setzen, klicken Sie ihn erst an. Wählen Sie dann “Auf Gitter einschnappen” aus dem Zeichen-Menü.

“Auf Gitter einschnappen” ist eingeschaltet, wenn im Menü das Markierungsfeld daneben, abgehakt ist.

Das Tasten-Menü

Automatische Bildgröße

Wenn Sie eine neue Taste zeichnen, wird sie auf "Automatische Bildgröße" gesetzt. Bei "Automatische Bildgröße" eingeschaltet, wird die Größe des Bildes, das in die Taste eingefügt wird, automatisch angepaßt, sodaß es in die Taste paßt.

Bei "Automatische Bildgröße" Aus, wird die Bildgröße nicht angepaßt. Große Bilder können dann auch über den Rand der Taste hinausreichen, sodaß nur ein Teil des Bildes sichtbar ist.

Zum Ausschalten von "Automatische Bildgröße" für eine bestimmte Taste, klicken Sie die Taste an. Wählen Sie dann "Automatische Bildgröße" aus dem Tasten-Menü, und schalten Sie sie aus.

Wenn "Automatische Bildgröße" einmal ausgeschaltet ist, bleibt es für jede folgende Taste, die Sie zeichnen, ausgeschaltet, bis Sie es wieder einschalten.

Zum Einschalten von "Automatische Bildgröße" für eine bestimmte Taste, klicken Sie die Taste an. Wählen Sie dann "Automatische Bildgröße" aus dem Tasten-Menü, und schalten Sie sie ein.

"Automatische Bildgröße" ist eingeschaltet, wenn im Menü das Markierungsfeld daneben, abgehakt ist.

Sie können "Automatische Bildgröße" auch für mehr als eine Taste gleichzeitig ein- oder ausschalten, indem Sie sie als Gruppe wählen. Um mehr als eine Taste zuwählen, halten Sie beim Anklicken die Shift-Taste eingedrückt.

Text unter Bild

Wenn Sie eine neue Schablone öffnen, werden alle Tasten auf "Text unter Bild" gesetzt. Bei "Text unter Bild" Ein, erscheinen Textbezeichnungen unter dem Bild einer Taste.

Bei "Text unter Bild" AUS, erscheinen Textbezeichnungen über dem Bild einer Taste.

Um "Text unter Bild" für eine bestimmte Taste auszuschalten, klicken Sie auf die Taste, und wählen dann "Text unter Bild" aus dem Tasten-Menü, um es auszuschalten. Der Text erscheint nun über der Taste.

Wenn "Text unter Bild" einmal ausgeschaltet ist, bleibt es für jede folgende Taste, die Sie zeichnen, ausgeschaltet, bis Sie es wieder einschalten.

Zum Einschalten von "Text unter Bild" für eine bestimmte Taste, klicken Sie die Taste an. Wählen Sie dann "Text unter Bild" aus dem Tasten-Menü, und schalten Sie es ein.

"Text unter Bild" ist eingeschaltet, wenn im Menü das Markierungsfeld daneben, abgehakt ist.

Sie können “Text unter Bild” auch für mehr als eine Taste gleichzeitig ein- oder ausschalten, indem sie es als Gruppe auswählen. Um mehr als eine Taste zuwählen, halten Sie beim Anklicken die Shift-Taste eingedrückt.

Inhalt bearbeiten

Der Inhalt einer Taste bestimmt, was eingegeben wird, wenn sie gedrückt wird. Wenn Overlay Maker geliefert wird, ist der Standardinhalt <Identisch mit Textbezeichnung> . Eine Taste mit diesem Inhalt druckt beim Eindrücken nur deren Textbezeichnung aus.

Wenn Sie möchten, daß die Taste einen anderen Inhalt bekomrmt, oder die Taste gar keine Textbezeichnung hat, müssen Sie den Tasteninhalt bearbeiten.

Dazu klicken Sie die zu bearbeitende Taste an, und wählen dann “Inhalt bearbeiten” aus dem Tasten-Menü, oder doppelklicken auf die Taste.

Das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint. Geben Sie den gewünschten Tasteninhalt ein. Wenn Sie nicht möchten, daß die Taste ihre Textbezeichnung ausdruckt, löschen Sie das Identisch-Mit-Textbezeichnung-Sonderzeichen.

Um eine Liste der Sonderzeichen (z.B. <Backspace>, <Cursor nach unten> oder <Maus nach links>) zu sehen, klicken Sie auf “Sonderzeichen zeigen”. Die Sonderzeichen werden in vier Kategorien eingeteilt: Tastatur-Tasten, Maus-Handlungen, Andere und Setup. Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie, dann auf das Sonderzeichen das Sie hinzufügen möchten und dann auf “Sonderzeichen hinzufügen”.

Klicken Sie auf “OK”, um das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld zu schließen.

Das Schablonen-Menü

Tastatureinstellungen

Die IntelliKeys Tastatureinstellungen sind die Einstellungen, die Sie mit der IntelliKeys-Einstell-Schablone ändern können. Das betrifft Funktionen, wie z.B. Shift-Feststellung, “Clever eingeben”, Tastenton, Schablonenansicht und “Wiederholen einrasten”.

Wenn Sie eine oder mehrere Tastatureinstellungen für eine Schablone vornehmen, werden diese Einstellungen jedesmal mitgesendet, wenn Sie eine Schablone zu IntelliKeys senden. Diese Einstellungen bleiben in IntelliKeys gespeichert, bis Sie:

- Eine Schablone mit anderen Einstellungen senden.
- Die IntelliKeys Einstell-Schablone benutzen, um eine Einstellung zu ändern.
- Den Tastatur-reset-Befehl auf der Einstell-Schablone benutzen, um alle Einstellungen in Ihre Standardwerte zurückzusetzen.
- IntelliKeys eine längere Zeit (eine oder zwei Wochen) unbenutzt lassen, sodaß Individuelle Schablonen aus der Tastatur verloren gehen und Tastatureinstellungen in Ihre Standardwerte zurückgesetzt werden.

Sie können das Tastatureinstellung-Dialogfeld benutzen, um Tastatureinstellungen für eine Schablone vorzunehmen, Tastatureinstellungen zu IntelliKeys zu senden und die gegenwärtigen Tastatureinstellungen von IntelliKeys anzufordern.

Zum Öffnen des Tastatureinstellung-Dialogfeldes, wählen Sie Tastatureinstellungen aus dem Schablonen-Menü oder drücken <Strg><K>.

Tastatureinstellungen für eine Schablone definieren

Um Tastatureinstellungen für eine Schablone zu definieren, wählen Sie "Tastatureinstellungen" aus dem Schablonen-Menü oder drücken <Strg><K>.

Klicken Sie dann auf die Einstellungen-Kategorie, die Sie einstellen möchten: Tastendruck, Wiederholen, Shift, Zusätzliche oder Schablonen-Ansicht.

Klicken Sie schließlich, um das Markierungsfeld neben der Einstellung, die Sie definieren möchten, abzuhaken. In manchen Fällen müssen Sie einen Wert eingeben.

Zum Akzeptieren der Einstellungen für die Schablone, klicken Sie auf "OK". Die Einstellungen werden nun jedesmal, wenn Sie eine Schablone zu IntelliKeys senden, mitgesendet.

Um die gegenwärtigen Einstellungen von IntelliKeys anzufordern, vergewissern Sie sich, daß ein IntelliKeys an Ihren Computer angeschlossen ist. Klicken sie dann auf "Einstellungen anfordern". Die Einstellungen des angeschlossenen IntelliKeys erscheinen in dem Dialogfeld.

Zum Senden der Einstellungen zu IntelliKeys, klicken sie auf "Senden". Die Einstellungen werden nun zu IntelliKeys gesendet.

Um alle Einstellungen aus dem Dialogfeld zu entfernen, klicken Sie auf "Löschen".

Beim Anklicken auf "Abbrechen", wird das Dialogfeld geschlossen, ohne, daß Änderungen vorgenommen wurden.

Die Einstellungen und Ihre Funktionen werden hier aufgelistet:

Druck-Einstellungen

Die Tastendruck-Einstellungen beeinflussen, was geschieht, wenn Sie einzelne Tasten auf der IntelliKeys-Tastatur drücken.

Einstellung	Beschreibung
Verzögerungszeit	Diese Einstellung bestimmt, wie lange Sie eine Taste drücken müssen, bevor IntelliKeys reagiert. "15" ist die schnellste Einstellung, und "1" die langsamste, bei der Sie die Taste 2 Sekunden drücken müssen, bevor sie reagiert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 15 in das Textfeld ein. Ein X erscheint in dem Feld neben Verzögerungszeit.
Taste loslassen	Wenn Sie "Ein" anklicken, wird die Tastatur so eingestellt, daß Sie den Finger von der Tastatur nehmen müssen, bevor Sie eine weitere Taste drücken. Wenn Sie "Aus" anklicken, wird diese

	Option aufgehoben.
Tastenton	Wenn Sie “Ein” anklicken, ertönt ein Piepton, wenn eine Taste gedrückt wird. Wenn Sie “Aus” anklicken, wird der Ton abgeschaltet.

Wiederholungs-Einstellungen

Die Wiederholungs-Einstellungen steuern, was geschieht, wenn Sie eine Taste eingedrückt halten, anstatt Sie einfach nur zu drücken.

Einstellung	Beschreibung
Wiederholungs-Zeit	Für IBM-kompatible Computer läßt Sie diese Einstellung bestimmen, wie lang die Verzögerung ist, vom Drücken der Taste, bis sie beginnt zu Wiederholen, und wie schnell Sie wiederholt.
Wiederholung	Mit dieser Einstellung, können Sie bei einem IBM-kompatiblen Computer bestimmen, ob eine Taste wiederholt oder nicht. “Ein” anklicken läßt sie wiederholen, “Aus” hebt diese Option auf.
Wiederholen einrasten	Mit dieser Einstellung können Sie eine Taste kontinuierlich wiederholen lassen, selbst, wenn Sie den Finger von der Taste nehmen. Das Wiederholen stopt nur, wenn Sie irgendwo auf IntelliKeys drücken. Auf “Ein” Klicken, aktiviert diese Option, “Aus” deaktiviert sie. Die Zeit, bis “Wiederholen einrasten” effektiv ist, wird mit der Wiederholungszeit geregelt.

Shift-Einstellungen

Die Shift-Einstellungen beeinflussen das Funktionieren der <Shift>-, <Alt>- und <Strg>-Tasten, sowie die Anzeigelichter auf der IntelliKeys-Tastatur.

Einstellung	Beschreibung
Shift-Tasten-Handlung	Diese Einstellungen läßt Sie das Funktionieren der Modifiziertasten <Shift>, <Alt> und <Strg>, wie hiernach beschrieben, bestimmen: *Einrasten*: Wenn Sie eine Modifiziertaste drücken, bleibt sie eingerastet, bis Sie eine andere Taste drücken. Das ist auch die Standardeinstellung. *Feststellen*: Wenn Sie eine Modifiziertasten einmal drücken, arbeitet sie wie im Einrasten-Modus. Wenn Sie sie zweimal drücken, bleibt sie gedrückt, bis Sie sie wieder drücken. Das ist nützlich in Programmen, denen die <Strg>-Taste gedrückt bleiben muß, während Sie eine Reihe von Tasten drücken. *Nicht-Einrasten*: Die Modifiziertaste bleibt nicht eingerastet, wenn Sie sie loslassen.
Anzeigelichter	Wenn Sie 3 wählen, werden die Anzeigelichter so eingestellt, daß Sie in drei Fällen reagieren, nämlich, wenn <Shift>, <Caps-Lock> und/oder der Mausmodus eingeschaltet ist. Wenn Sie 6 wählen, reagieren die Anzeigelichter, wenn die <Strg>-, <Alt>-, <Shift>- und/oder <Caps-Lock>-Tasten aktiv sind. Bei Einstellung auf 6, leuchten die Anzeigelichter sowohl

grün, als auch rot auf. Eine selbsthaftende Schablone, die die 6 Lichter bezeichnet, wird IntelliKeys mitgeliefert. Sie wird, wenn erforderlich, über die Anzeigelichter gelegt, und kann einfach wieder entfernt werden.

Zusätzliche Einstellungen

Das Zusätzliche-Einstellungen-Dialogfeld, enthält eine Reihe weiterer Tastatureinstellungen.

Einstellung	Beschreibung
Maus-Pfeile	Mit dieser Einstellung können Sie die Maus-Möglichkeiten die in die IntelliKeys-Basisschablonen eingebaut sind aktivieren. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf die Individuellen Schablonen.
Clever eingeben	Mit dieser Einstellung wird “Clever eingeben” aktiviert. Wenn diese Option aktiviert ist, setzt IntelliKeys ein “u” hinter jedes “q”, das Sie eingeben, und setzt die richtige Anzahl Leerzeichen und wenn nötig eine einrastende <Shift>-Taste, hinter Satzzeichen.
Individuelle-Schablonen-Ebene	Mit dieser Einstellung stellen Sie ein, welche Schablone aus einer Gruppe von Individuellen Schablone, IntelliKeys benutzen soll: Die Zeit, bis “Wiederholen einrasten” effektiv ist, wird mit der Wiederholungszeit geregelt. • Wenn der Computer eingeschaltet wird. • Wenn der Benutzer von einer Standardschablone zu einer Individuellen Schablone wechselt. • Wenn die Gruppe zum ersten Mal gesendet wird. Diese Einstellung bleibt effektiv, bis sie durch eine andere Individuelle-Schablone-Ebene-Einstellung ersetzt wird, oder die Einstellung der Tastatur, mittels der Einstell-Schablone zurückgestellt (Reset) wird. Beachten Sie, daß diese Einstellung, trotz <Gehe zu Ebene>, effektiv bleibt, wenn Sie zu einer Standardschablone wechseln oder den Computer ausschalten.
Datensendzeit	Mit dieser Einstellung können Sie einstellen, wie schnell IntelliKeys Zeichen zum Comrputer sendet. Dieses ist nur wichtig, wenn IntelliKeys eine Reihe von Zeichen, bei einem einzigen Tastendruck, senden muß. Es kann passieren, daß bei der Benutzung von manchen Programmen, Zeichen aus einer Reihe verloren gehen. Versuchen Sie es dann mit einer langsameren Datensendzeit.

Schablonen-Sperre

Die Schablonen-Sperre-Funktion schützt eine Schablone, die Sie zu IntelliKeys gesendet haben, vor versehendlichem Löschen, durch eine andere Individuelle Schablone. Wenn Sie versuchen eine weitere Individuelle Schablone, deren Speicher gesperrt ist, zu IntelliKeys zu senden, werden Sie gewarnt werden, und haben die Option, die neue Schablonen zu senden oder nicht.

Manche Programme haben ihre eigene Schablonen, die automatisch zu IntelliKeys gesendet werden, wenn Sie das Programm starten. Diese ersetzt jede Schablone, die davor gesendet wurde. Um diese Programme mit Ihrer eigenen Individuellen Schablone zu verwenden, schützen Sie sie mit Schablonen-Sperre.

Schalter 1 und Schalter 2

IntelliKeys hat zwei Schalterbuchsen für Behinderte, die Schalter zum Arbeiten mit Software benutzen. Diese Schalterbuchsen befinden sich an der linken Seite von IntelliKeys.

Die zwei Schalter können als zwei zusätzliche Tasten von IntelliKeys gesehen werden. Sie können alles mit ihnen eingeben: Einen Mausklick, einen Tastaturbefehl oder Wörter und Ausdrücke.

Bei Individuellen Schablonen, können Sie den Inhalt der Schalter genauso bearbeiten wie den Inhalt der Tasten. Der Schalteinhalt wird als Teil Ihrer Individuellen Schablone gespeichert.

Um den Schalterinhalt zu bearbeiten, wählen Sie Schalter 1 oder Schalter 2 aus dem Schablonen-Menü (oder drücken <Strg><1> für Schalter 1 und <Strg><2> für Schalter 2). Das Inhalt-Bearbeiten- Dialogfeld erscheint. Geben Sie ein, was der Schalter beinhalten soll, und klicken dann auf “OK”. Um eine Liste der Sonderzeichen zu sehen, klicken Sie auf “Sonderzeichen zeigen”.

Die Farben der Farbenpalette

Sie können die Farben in der Farbenpalette, welche in Tastenausfüllungen, Linien, Freien Umrißen, usw., verwendet werden, ändern. Sie können wählen, welche Grundfarben die Palette enthalten soll, oder Sie können Ihre eigenen Individuellen Farben definieren.

Zum Ändern der Farben der Farbenpalette:

1. Wählen Sie “Palettenfarben” aus dem Schablonen-Menü. Das Palettenfarben-Dialogfeld erscheint.
2. Doppelklicken Sie auf die Farbe, die Sie ändern möchten. Das Farben-Dialogfeld erscheint.
3. Klicken Sie zur Auswahl eine der Grundfarben an.
4. Klicken Sie auf “OK”. Die neue Farbe wird der Farbenpalette hinzugefügt.

Zum Erstellen einer Individuellen Farbe:

1. Wählen Sie “Palettenfarben” aus dem Schablonen-Menü. Das Palettenfarben-Dialogfeld erscheint.
2. Doppelklicken Sie auf die Farbe, die Sie ändern möchten. Das Farben-Dialogfeld erscheint.
3. Klicken Sie zur Auswahl auf eines der blanko Felder in der Individuellen-Farben-Palette.
4. Klicken sie auf “Individuelle Farben definieren”. Das Dialogfeld wird erweitert, um Knöpfe zum definieren einer Individuellen Farbe aufzunehmen.

5. Zum definieren einer Farbe, klicken Sie auf die Farbe, die sie dazu verwenden möchten. Diese Farbe wird in den Farbkasten im unteren Teil wiedergegeben. Oder geben Sie Werte für den Farbton, Sattheit und Helligkeit ein. Sie können auch Werte für die Menge rot, grün und blau, die die Farbe enthalten soll, eingeben. Ebenso kann, zum Ändern der Helligkeit, der Schiebebalken, rechts außen in diesem
6. Dialogfeld, benutzt werden.
7. Wenn Sie die Farbe, die Sie benutzen möchten, definiert haben, klicken Sie auf "Den Individuellen Farben zufügen". Die neue Farbe erscheint in der Individuelle- Farben-Palette.
8. Klicken sie auf "OK". Die neue Farbe wird der Farbenpalette zugefügt.

Änderungen, die Sie in der Farbenpalette vornehmen, werden nur für die gegenwärtige Schablone angewendet, außer wenn Sie den Standard-Befehl aus dem Optionen-Menü verwenden, um die Individuelle Palette zu erfassen.

Um alle Palettenfarben in ihren Standard zurückzusetzen, klicken Sie auf "Alles zurück" in dem Palettenfarben-Dialogfeld.

Optionen-Menü

Einfache Modus

Wenn Overlay Maker geliefert wird, ist es aus den Einfachen Modus eingestellt. Der Einfache Modus bietet eine eingeschränkte Werkzeugleiste und limitierte Menüoptionen, für diejenigen, die eine Schablone schnell erstellen möchten, ohne erst viel einrichten zu müssen. Der Standardmodus hingegen, bietet mehr Auswahlmöglichkeiten im Menü und in der Werkzeugleiste, und eine größere Einflußnahme über das endgültige Aussehen der Schablone.

Um zwischen dem Einfachen Modus und dem Standardmodus umzuschalten, benutzen Sie die die erste Wahl aus dem Optionen-Menü (oder dem Ansicht-Menü, falls Sie keine Schablone geöffnet haben). Wenn Sie diese Einstellung einmal gemacht haben, bleibt sie bestehen, bis Sie sie wieder ändern.

Echt-Größe zeigen

Wenn eine neue Schablone geöffnet wird, ist "Echt-Größe zeigen" ausgeschaltet. Das bedeutet, daß die Größe der Schablone so angepaßt ist, daß sie in das Fenster paßt.

Wenn "Echt-Größe zeigen" eingeschaltet ist, wird die Schablone im Verhältnis 1:1 abgebildet.

Zum Einschalten von "Echt-Größe zeigen", wählen Sie "Echt-Größe zeigen" aus dem Optionen-Menü oder drücken <Strg><H>. Ein Kreuzchen erscheint neben "Echt-Größe zeigen".

Zum Ausschalten von "Echt-Größe zeigen", wählen Sie "Echt-Größe zeigen" aus dem Optionen-Menü, um die Option aufzuheben oder drücken <Strg><H>.

Gitterlinien

Wenn eine neue Schablone geöffnet wird, ist “Gitterlinien” eingeschaltet. Das bedeutet, daß die blauen Linien, die die aktiven Bereiche (oder Zellen) von IntelliKeys zeigen, sichtbar sind.

Zum Ausschalten von “Gitterlinien”, wählen Sie “Gitterlinien” aus dem Optionen-Menü oder drücken <Strg><I>. Das Häkchen neben “Gitterlinien” verschwindet.

Zum Einschalten von “Gitterlinien”, wählen Sie “Gitterlinien” aus dem Optionen-Menü oder drücken <Strg><I>. Das Häkchen neben “Gitterlinien” taucht wieder auf.

Werkzeugleiste

Wenn eine neue Schablone geöffnet wird, ist eine Werkzeugleiste sichtbar. Die Werkzeugleiste ist die horizontale Leiste, die am oberen Rand des Bildschirms erscheint.

Zum Verbergen der Werkzeugleiste, wählen Sie “Werkzeugleiste” aus dem Optionen-Menü oder drücken <Strg><l>, um die Option aufzuheben.

Zum Zeigen der Werkzeugleiste, wählen Sie “Werkzeugleiste” aus dem Optionen-Menü oder drücken <Strg><l>. Das Häkchen neben “Werkzeugleiste” erscheint wieder.

Statuszeile

Wenn eine neue Schablone geöffnet wird, ist die Statuszeile sichtbar. Die Statuszeile ist die schmale horizontale Leiste, am unteren Rand des Bildschirms.

Um die Statuszeile zu verbergen, wählen Sie “Statuszeile” aus dem Optionen-Menü, um die Option aufzuheben.

Um die Statuszeile zu zeigen, wählen Sie “Statuszeile” aus dem Optionen-Menü. Ein Häkchen neben “Statuszeile” erscheint.

Standardisierung

Wenn Sie Tastenformen, Schriftarten, Palettenfarben und andere Attribute in Overlay Maker ändern, hat die Änderung ausschließlich Einfluß auf die gegenwärtige Schablone. Es ist aber auch möglich, zu standardisieren, sodaß diese Änderungen auch Einfluß auf jede zukünftige Schablone, die Sie erstellen, haben.

Um Schablonen zu standardisieren, machen Sie erst die Änderungen, die erfaßt werden sollen. Wählen Sie dann “Als Standard” aus dem Optionen-Menü, und klicken dann auf Fortsetzen, um diese Änderungen zu erfassen.

Um das Schablonen-Standard-Dialogfeld zu verlassen, ohne Änderungen vorgenommen zu haben, klicken Sie auf “Abbrechen”.

Um die gemachten Standardisierungen zu löschen, und den Ursprünglichen Standard von Overlay Maker wiederherzustellen, klicken Sie auf “Ursprünglichen Standard wiederherstellen”.

Dieses Dialogfeld bezieht sich auf Schriftgröße und -art, Umriß, Linie, Farbe und Ausfülloptionen, “Automatische Bildgröße” innerhalb vonTasten, Palettenfarben und Schalterinhalt.

Standard-Tasteninhalt

Wenn Overlay Maker geliefert wird, lautet der Standard-Tasteninhalt <Identisch mit Textbezeichnung>. Sie können den Standard-Tasteninhalt jedoch ganz nach Ihren Wünschen einstellen.

Um den Standard-Tasteninhalt zu bestimmen, wählen Sie “Standard-Tasteninhalt” aus dem Optionen-Menü. Das Standard-Tasteninhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint. Geben Sie den Tasteninhalt ein, den Sie als Standard haben möchten und klicken auf “OK”. Diese Änderung betrifft jede nachfolgende Taste, die Sie erstellen.

Der Standard-Tasteninhalt bleibt auch für jede zukünftige Schablone, die Sie erstellen, bewahrt.

Erstellen von Schablonen-Sender-Disketten

Der Schablonen-Sender ist eine kleine Einrichtung, die Ihnen erlaubt, Schablonen zu IntelliKeys zu senden. Schablonen-Sender darf kostenlos kopiert und gemeinsam benutzt werden. Das bedeutet, daß Sie Schablonen mit anderen Benutzern von IntelliKeys gemeinsam benutzen können, selbst, wenn Sie kein Overlay Maker besitzen.

Sie können eine Diskette mit dem Schablonen-Sender-Installierer erstellen, indem Sie Schablonen-Sender-Diskette Erstellen, aus dem Optionen-Menü wählen. Legen Sie dann eine leere, formatierte Diskette ein und klicken aus “OK”. Die Overlay Maker-Software wird auf die Diskette installiert.

Kopieren Sie dann Ihre Schablone auf die Diskette. Um Platz zu sparen, können Sie die Schablone auch als eine Nur-Inhalt-Schablone auf die Diskette setzen, da die Person, die die Schablone benutzen wird, sie nicht in Overlay Maker öffnen wird sondern nur den Inhalt der Schablone (der Teil der Schablone, der zu IntelliKeys gesendet ist) verwenden wird.

Derjenige, der die Schablone benutzen wird, kann mit dieser Diskette Schablonen-Sender installieren, und die Individuelle Schablone senden.

Einstellungen

Wählen Sie Einstellungen aus dem Optionen-Menü, um Einstellungen zum Ausdrucken von Schablonen, und für die Warnungen, die bei der Benutzung von Freien Bildern im Standardmodus erscheinen, vorzunehmen.

Die Werkzeugleiste

Werkzeuge, die Menü-Äquivalente haben, wurden in den vorigen Abschnitten beschrieben. Werkzeuge ohne Menü-Äquivalente folgen hiernach.

Schrift

Um die Schrift des Textes zu ändern, benutzen Sie das Schrift-Menü in der Werkzeugleiste. Das Schrift-Menü ist ein Pop-up-Menü, das den Namen der gegenwärtigen Schrift, wie z.B. Helvetica, zeigt.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie ihn zum Auswählen an und klicken Sie dann auf “Schrift-Menü”. Ziehen Sie Ihren Cursor über die Schrift, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Schrift wird geändert.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich alle Änderungen, die Sie mittels des Schrift-Menüs machen, auf den Text, den Sie als nächstes eingeben.

Schriftgröße

Um die Schriftgröße des Textes zu ändern, benutzen Sie das Schriftgröße-Menü in der Werkzeugleiste. Das Schriftgröße-Menü ist ein Pop-up-Menü, das die Punktgröße der gegenwärtigen Schrift zeigt.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie ihn zum Auswählen an und klicken Sie dann auf “Schriftgröße-Menü”. Ziehen Sie Ihren Cursor über die Schriftgröße, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Der Text wird geändert.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich alle Änderungen, die Sie mittels des Schriftgröße-Menüs machen, auf den Text, den Sie als nächstes eingeben.

Fett

Um eine Text Fett zu machen, verwenden Sie den Fett-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie ihn zum Auswählen an und klicken Sie dann auf den Fett-Knopf. Der Text wird geändert. Um die Änderung rückgängig zu machen, klicken Sie den Fett-Knopf nochmals an.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich alle Änderungen, die Sie mittels des Fett-Knopfes machen, auf den Text, den Sie als nächstes eingeben.

Kursiv

Um eine Text kursiv zu machen, verwenden Sie den Kursiv-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie ihn zum Auswählen an und klicken Sie dann auf den Kursiv-Knopf. Der Text wird geändert. Um die Änderung rückgängig zu machen, klicken Sie den Kursiv-Knopf nochmals an.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich alle Änderungen, die Sie mittels des Kursiv-Knopfes machen, auf den Text, den Sie als nächstes eingeben.

Unterstreichen

Um eine Text zu unterstreichen, verwenden Sie den Unterstreichen-Knopf in der Werkzeugleiste.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie ihn zum Auswählen an und klicken Sie dann auf den Unterstreichen-Knopf. Der Text wird geändert. Um die Änderung rückgängig zu machen, klicken Sie den Unterstreichen-Knopf nochmals an.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich alle Änderungen, die Sie mittels des Unterstreichen-Knopfes machen, auf den Text, den Sie als nächstes eingeben.

Der Werkzeugkasten und die Statuszeile im Standardmodus

Auswählen-Knopf

Benutzen Sie den Auswählen-Knopf zum Klicken, Ziehen oder Auswählen von Elementen auf einer Schablone. Mit aktiviertem Auswählen-Knopf, ist Ihr Mauscursor ein Pfeil.

Um eine Taste zu bewegen, klicken Sie auf die Taste und halten den Mausknopf eingedrückt. Ziehen Sie die Taste dann zu der neuen Position. Beachten Sie, daß Sie eine Taste nur zu einer Stelle bewegen können, die groß genug ist, die Taste zu halten, und nicht schon eine andere Taste enthält.

Um die Größe eine Taste zu ändern, benutzen Sie die Auswahl-Griffe. Klicken Sie auf die Taste. Acht schwarze Quadrate erscheinen auf den Ecken und Rändern der Taste. Das sind die Auswahl-Griffe. Klicken und ziehen Sie an einem Auswahl-Griff, um die Größe der Taste zu ändern.

Die Größe von Freien Umrißen und Freien Bildern können auf die gleiche Weise geändert werden. Wenn Sie dabei bei Freien Bildern die Shift-Taste eingedrückt halten, bleiben die Proportionen des Bildes erhalten (es wird dann nicht zu hoch oder zu breit).

Tasten-Knopf

Um eine Taste oder freien Umriß auf eine Schablone zu zeichnen, benutzen Sie den Tasten-Knopf.

Klicken Sie auf den Taste-Knopf. Bewegen Sie Ihren Cursor dann zu der Stelle, an der Sie mit der Taste beginnen möchten. Zum Zeichnen, klicken und ziehen Sie.

Zum Zeichnen eines Freien Umrisses (ein dekorativer Umriß, der das Aussehen aber nicht die Funktion der Schablone verändert), halten Sie beim Ziehen die Shift-Taste eingedrückt.

Text-Knopf

Um Text an die Schablonen hinzuzufügen, benutzen Sie den Text-Knopf. Ihr Cursor verändert von einem Pfeil in ein Kreuz.

Klicken Sie auf die Taste, an die Sie Text hinzufügen möchten und beginnen einzugeben. Der Text erscheint auf der Taste.

Um Freien Text hinzuzufügen (Text, den nicht eine Taste beinhaltet), ziehen Sie ein Rechteck, an der Stelle auf der Schablone, wo der Text erscheinen soll und geben den Text ein.

Freier Text kann als Überschrift oder Titel auf der Schablone dienen, ohne die Funktion der Schablone zu beeinflussen. Freier Text kann auch zur Erstellung von Tasten, die verschiedene Schriftarten beeinhalten, verwendet werden.

Im Allgemeinen müssen Sie mit der Erstellung des Freien-Text-Rechteckes in einem Bereich auf der Schablone beginnen, der keine Tasten enthält.

Linien-Knopf

Um eine Linie auf der Schablone zu ziehen, benutzen Sie den Linien-Knopf.

Klicken Sie auf den Linien-Knopf. Bewegen sie Ihren Cursor dann an die Stelle, an der Sie die Linie beginnen möchten. Klicken und ziehen Sie zum Zeichnen der Linie.

Linien sind dekorative Elemente, die das Aussehen, aber nicht die Funktion der Schablone beeinflussen.

Umriß-Knopf

Um einen Tastenumriß zu ändern, benutzen Sie den Umriß-Knopf.

Um eine vorhandene Taste zu ändern, klicken Sie sie an. Klicken Sie dann auf den Umriß-Knopf, und ziehen den Cursor über den Umriß, den Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Der Umriß der Taste wird geändert.

Liniendicke

Um die Dicke einer Linie zu ändern, benutzen Sie den Dickte-Knopf.

Um eine vorhandene Linie zu ändern, klicken Sie auf die Taste oder Linie. Klicken Sie dann auf den Dickte-Knopf, und ziehen den Cursor über die Dickte, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Dickte der Linie wird geändert.

Falls Sie keine Taste oder Linie ausgewählt haben, beziehen sich die mittels des Dickte-Knopfes gewählten Veränderungen auf die folgenden Taste oder Linien die Sie erstellen.

Rand-Knopf

Um die Farbe einer Linie zu ändern, benutzen Sie den Rand-Knopf. Der Rand-Knopf ist das Rechteck über dem Ausfüllen-Knopf im Werkzeugkasten.

Um eine vorhandene Linie zu ändern, klicken Sie auf die Taste, Linie oder Freien Umriß. Klicken Sie dann auf den Rand-Knopf, und ziehen den Cursor über die Farbe, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Farbe der Linie wird geändert.

Falls Sie keine Taste, Linie oder freie Linie ausgewählt haben, beziehen sich die mittels des Rand-Knopfes gewählten Veränderungen auf die folgenden Taste oder Linien die Sie erstellen.

Ausfüllung-Knopf

Um die Ausfüll-Farbe einer Taste oder eines Freien Umrisses zu ändern, benutzen Sie den Ausfüllung-Knopf.

Um eine vorhandene Taste oder Freien Umriß zu ändern, klicken Sie auf die Taste oder Freien Umriß. Klicken Sie dann auf den Ausfüllung-Knopf, und ziehen den Cursor über die Farbe, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Farbe der Taste oder des Umrisses wird geändert.

Falls Sie keine Taste oder Freien Umriß ausgewählt haben, beziehen sich die mittels des Ausfüllung-Knopfes gewählten Veränderungen auf die folgenden Taste oder Umrisse, die Sie erstellen.

Textfarbe

Zum Ändern der Farbe des Textes, benutzen Sie den Textfarben-Knopf.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie auf den Text. Klicken Sie dann auf den Textfarben-Knopf, und ziehen den Cursor über die Farbe, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Farbe des Textes wird geändert.

Falls Sie keinen Text ausgewählt haben, beziehen sich die mittels des Ausfüllung-Knopfes gewählten Veränderungen auf die folgenden Taste oder Umrisse, die Sie erstellen.

Hintergrundfarbe

Zum Ändern der Farbe des Schablonenhintergrundes, benutzen Sie den Hintergrundfarben-Knopf.

Um vorhandenen Text zu ändern, klicken Sie auf den Text. Klicken Sie dann auf den Hintergrundfarben-Knopf, und ziehen den Cursor über die Farbe, die Sie verwenden möchten, und lassen Sie den Mausknopf los. Die Farbe des Hintergrundes wird geändert.

Statuszeile

Die Statuszeile ist der graue Bereich am unteren Rand des Bildschirmes. Die Statuszeile gibt Information über Elemente auf dem Overlay Maker-Schirm. Wenn z.B. Ihr Cursor über einem Knopf oder Menübefehl steht, zeigt die Statuszeile eine kurze Beschreibung der Funktion des betreffenden Elementes.

Steht Ihr Cursor über einer Taste, gibt die Statuszeile den Inhalt dieser Taste wieder.

Im Optionen-Menü haben Sie die Wahl, um dieStatuszeile zu zeigen oder zu verbergen. Wenn die Statuszeilen-Menü-Wahl ein Häkchen hat, ist die Statuszeile

sichtbar, ohne Häkchen ist sie verborgen. Wählen Sie Statuszeile aus dem Optionen-Menü, um die Statuszeile zu zeigen oder zu verbergen.

Der Tasteninhalt

Der Tasteninhalt ist das, was zum Computer gesendet wird, wenn Sie eine Taste auf der Schablone drücken. Wenn Sie z.B. eine Taste drücken, deren Inhalt “Hallo” lautet, reagiert Ihr Computer, als wenn Sie das Wort “Hallo” eingegeben haben. Der Tasteninhalt kann das Wort “Hallo” sein, jedoch auch etwas anderes, wie z.B. ein Bild.

Sie können den Tasteninhalt auch als eine Anweisung für IntelliKeys definieren. Sie können eine Taste z.B. mit “Tastenton Aus” bezeichnen. Wenn diese Taste gedrückt wird, weist ihr Inhalt IntelliKeys an, nicht zu piepen, wenn eine Taste gedrückt wird. Dieses Kapitel erklärt, wie Sie Inhalt an Tasten zufügen können.

Beachten Sie: Wenn Sie eine Taste kopieren (mittels der Kopieren- und Einfügen-Befehle), wird ihr Inhalt mitkopiert. Wenn zwei Tasten ähnlichen Inhalt haben sollen, ist es praktisch, um eine Taste zu kopieren, und die Kopie zu bearbeiten.

Typen von Tasteninhalt

Eine Schablonen-Taste kann die folgenden Typen von Tasteninhalt haben:

- Einzelne Textzeichen (A, 6, %).
- Textzeichenketten (Total, DM 1,75, 1 Liter Milch).
- Speziale Computer-Tastatur-Tasten, die Handlungen ausführen (<Tabulator>, <Caps-Lock>).
- Maus-Handlungen (<Mausklick>, <Mauspfeil nach unten>).
- Andere Sonderzeichen (<Nicht-Wiederholen>).
- IntelliKeys-Einstellungen-Zeichen (<Verzögerungszeit=8>, <Tastenton=AUS>).

Der Inhalt einer Taste kann identisch mit der Textbezeichnung sein, jedoch auch etwas anderes. Sie können eine Taste z.B. mit dem Buchstaben <T> bezeichnen, und ihren Inhalt als “Tier” definieren. Oder Sie verwenden ein Bild einer Kuh als Tastenbezeichnung und definieren als ihren Inhalt das Wort “Kuh”.

Beachten Sie: In den meisten Fällen können Sie mehr als einen Typ Inhalt für die selbe Taste definieren (z.B. “Ich mag Kühe”<Return>). Setup-Zeichen und bestimmte andere Zeichen, erfordern separate Tasten. Wenn Sie versuchen, Zeichen, die separate Tasten erfordern, mit anderen Typen Inhalt zu kombinieren, warnt Overlay Maker Sie.

Der Standard-Tasteinhalt

Wenn Sie möchten, daß der Text auf der Schablonentaste, mit dem Text auf dem Bildschirm übereinstimmt, wenn sie gedrückt wird, brauchen Sie weiter nichts zu tun! Overlay Maker geht davon aus, daß dieses allgemein gewünscht wird, und hat es zum Standard gemacht, daß der Tasteninhalt mit der Tasten-Textbezeichnung übereinstimmt. Im den meisten Schablone wird das Ihren Ansprüchen gerecht werden. Falls nicht, ziehen Sie den Rest dieses Kapitels zu Rate, um den Tasteninhalt den Sie wünschen zu definieren.

Achtung: Beim Tasteninhalt und der Textbezeichnung, müssen sie auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Sie z.B. die gesamte Textbezeichnung kleinschreiben, wird auch der gesamte Tasteninhalt klein geschrieben.

In einem Fall entspricht der Tasteninhalt nicht der Tastenbezeichnung, und zwar wenn die Tastenbezeichnung ein einziger Großbuchstabe ist. Alle Einzel-Buchstabe-Bezeichnungen werden im Tasteninhalt klein geschrieben. Dadurch können Sie eine Alphabet-Schablone einfacher machen. Wenn Sie einen einzelnen Großbuchstaben als Tasteninhalt haben möchten, verwenden Sie die hiernach beschriebenen Verfahrenweisen, um Ihren Tasteninhalt zu bearbeiten.

Standard-Tasteninhalt einstellen

Wenn Overlay Maker geliefert wird, lautet der Standard-Tasteninhalt <Identisch mit Textbezeichnung>. Sie können den Standard-Tasteninhalt jedoch ganz nach Ihren Wünschen einstellen.

Um den Standard-Tasteninhalt zu bestimmen, wählen Sie "Standard-Tasteninhalt" aus dem Optionen-Menü. Das Standard-Tasteninhalt-Bearbeiten-Dialogfeld erscheint. Geben Sie den Tasteninhalt ein, den Sie als Standard haben möchten und klicken auf "OK". Diese Änderung betrifft jede nachfolgende Taste, die Sie erstellen.

Der Standard-Tasteninhalt bleibt auch für jede zukünftige Schablone, die Sie erstellen, bewahrt.

Beachten Sie: Wenn Sie möchten, daß die Textbezeichnung Teil des Tasteninhaltes ist, fügen Sie den zusätzlichen Text vor oder nach <Identisch mit Textbezeichnung> ein. Wenn die Textbezeichnung z.B. "Kühe" lautet, können Sie als Tasteninhalt "<Identisch mit Textbezeichnung> machen muh. " eingeben. Wenn nun der Benutzer die Kühe-Taste drückt, wird "Kühe machen muh" eingegeben.

Sonderzeichen

Sie können Sonderzeichen, wie z.B. <Löschen> oder <Alt> den Tasten zufügen. Die Sonderzeichen können Tastatur-Tasten, Maus-Handlungen sein, oder in die Andere- und Setup-Kategorie fallen. Um Sonderzeichen zu benutzen, öffnen Sie erst das Inhalt-Bearbeiten-Dialogfeld. Klicken Sie dann auf "Sonderzeichen zeigen", um eine Liste der Sonderzeichen zu sehen. Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie (Tastatur-Tasten, Maus-Handlungen, Andere und Setup) und dann auf das Sonderzeichen, das Sie hinzufügen möchten und dann auf "Sonderzeichen hinzufügen".

Tastatur-Tasten

Manche der Sonderzeichen in diesem Abschnitt können nicht mittels der Standardtastatur eingegeben werden. Andere Tastatur-Tasten-Zeichen jedoch, können direkt mit der Tastatur eingegeben werden.

Einige wenige Tastenkombinationen in dieser Liste, haben Funktionen wie z.B. "Ausschneiden", "Kopieren" und "Einfügen" (<Strg><X>, <Strg><C> und

<Strg><V>). Darum können sie auch nicht direkt mit der Tastatur eingegeben werden, sondern werden aus der Sonderzeichenliste eingegeben.

Strg- und Shift-Tasten können auch direkt mit der Tastatur eingegeben werden. Weil diese Tasten jedoch keine Zeichen auf den Bildschirm wiedergeben, müssen sie zum Erstellen eines Sonderzeichens zweimal gedrückt werden.

Maus-Handlungen als Tasteninhalt hinzufügen

Sie können Maus-Handlungen auf die gleiche Weise, wie spezielle Tastatur-Tasten, als Tasteninhalt hinzufügen.

Welche Maus-Handlungen sind erforderlich?

Die Anzahl der Maus-Handlung-Tasten, die Sie der Schablone zufügen, hängt davon ab, was der Benutzer damit ausführt. Wenn Sie vorhaben, Maus-Handlungen in einer Schablone zu verwenden, brauchen Sie mindestens die <Maus nach oben>-, <Maus nach unten>-, <Maus nach rechts>-, <Maus nach links>- und die <Mausklick>-Tasten. Wenn Sie vorhaben, Pull-down-Menüs zu verwenden, oder ein Anwendungsprogramm, daß mit “Ziehen” arbeitet, werden Sie wahrscheinlich auch eine <Knopfumschalter>-Taste oder eine <Knopf-Oben> (Ziehen)-Taste und eine <Knopf-Unten> (Loslassen)-Taste hinzufügen.

Um den Cursors zu einer bestimmten Stelle zu bewegen und dort zu klicken, ist es nötig, daß der Benutzer zwei oder mehr Tasten drückt (zum Positionieren und zum Klicken). Sie können z.B. nicht eine einzelne Taste erstellen, die jedesmal, wenn Sie gedrückt wird, in der linken, oberen Hälfte des Bildschirmes klickt.

Beachten Sie, daß die Mausfunktionen nicht in IntelliKeys eingebaut sind, sondern separate Software von Microsoft erfordern. Das bedeutet, daß wenn IntelliKeys als Maus arbeiten soll, Ihr Computer korrekt eingerichtet sein muß. Für mehr Informationen über die richtigen Einstellungen (Setup) für Ihren Computer siehe Kapitel 9.

Andere Sonderzeichen als Tasteninhalt hinzufügen

Die Andere-Liste in dem Sonderzeichen-Dialogfeld enthält eine Auswahl von Funktionen für Schablonen-Tasten.

Wenn Sie das wählen	Geschieht das, beim Drücken der Taste.
Identisch mit Textbezeichnung	Der selbe Text wie auf der Bezeichnung wird eingegeben. Das ist auch die Standardeinstellung.
Nicht-Wiederholen	Die Taste wiederholt nicht, unabhängig davon, wie lange Sie sie gedrückt halten. Dieses ignoriert jede Schabloneneinstellungs-Information.
Kein Clever eingeben	Die IntelliKeys Clever-Eingeben-Funktion bleibt für den Inhalt dieser Taste inaktiv. Wenn “Clever eingeben” eingeschaltet ist, gibt IntelliKeys automatisch bestimmte Zeichen für Sie ein, z.B. ein “u” nach einem “q”, zwei Leerzeichen und <Shift> nach einem

	eingegebenen Punkt.
Separat-Wiederholen-Taste	Wiederholt das letzte Zeichen, das von IntelliKeys zum Computer gesendet wurde.
Clever-Eingeben-Ignorieren	Wenn “Clever eingeben” eingeschaltet ist, schaltet diese Taste “Clever eingeben” vorübergehend aus. Nochmal gedrückt, schaltet sie “Clever eingeben” wieder ein.
Gehe zu Ebene	Weist IntelliKeys an, eine bestimmte Schablone, aus einer gegenwärtigen Schablonengruppe auszuwählen. Wenn Sie diese Option gewählt haben, geben Sie die, zu der gewünschten Schablone gehörenden Nummer in dem Gehe-Zu-Ebene-Textfeld ein.

Setup-Zeichen als Tasteninhalt hinzufügen

Wenn Sie Setup-Zeichen als Tasteninhalt definieren, können Sie die IntelliKeys-Tastatureinstellung ändern, indem Sie einfach eine Taste auf Ihrer Individuellen Schablone drücken. Eine Taste, die ein Setup-Zeichen beinhaltet, kann nur ein einzelnes Zeichen beinhalten.

Hier eine Liste der Setup-Zeichen und was sie bewirken:

3 Anzeigelichter	Bei diesem Zeichen, werden die Anzeigelichter so eingestellt, daß sie in drei Fällen reagieren, nämlich, wenn <Shift>, <Caps-Lock> und/oder <Num -Lock> eingeschaltet ist.
6 Anzeigelichter	Bei diesem Zeichen, reagieren die Anzeigelichter, wenn die <Strg>-, <Alt>-, <Num- Lock>, <Shift>- und/oder <Caps-Lock>-Tasten aktiv sind. Bei Einstellung auf 6, leuchten die Anzeigelichter sowohl grün, als auch rot auf. Eine selbsthaftende Schablone, die die 6 Lichter bezeichnet, wird IntelliKeys mitgeliefert. Sie wird, wenn erforderlich, über die Anzeigelichter gelegt, und kann einfach wieder entfernt werden.
Clever eingeben	Mit dieser Einstellung wird “Clever eingeben” aktiviert. Wenn diese Option aktiviert ist, setzt IntelliKeys ein “u” hinter jedes “q”, das Sie eingeben, und setzt die richtige Anzahl Leerzeichen und wenn nötig eine einrastende Shift-Taste, hinter Satzzeichen.
Datensendzeit	Mit diesem Zeichen, können Sie einstellen, wie schnell IntelliKeys Zeichen zum Computer sendet. Dieses ist nur wichtig, wenn IntelliKeys eine Reihe von Zeichen, bei einem einzigen Tastendruck, senden muß. Es kann passieren, daß bei der Benutzung von manchen Programmen, Zeichen aus einer Reihe verloren gehen. Versuchen Sie es dann mit einer langsameren Datensendzeit.
Einstellung	Beschreibung
Funktionen auflisten	Die gegenwärtigen Einstellungen der Funktionen werden ausgedruckt.
Funktionen Reset	Mit diesem Zeichen können Sie alle anderen Einstellungen in dieser Liste in Ihre Standardeinstellungen zurückstellen. Es wird dadurch keine Individuelle Schablone gelöscht.
Individuelle-Schablone-Ebene	Mit diesem Zeichen, stellen Sie ein, welche Schablone IntelliKeys aus einer Gruppe von Individuellen Schablonen,

benutzen soll:
Die Zeit, bis “Wiederholen einrasten” effektiv ist, wird mit der Wiederholungszeit geregelt.

- Wenn der Computer eingeschaltet wird.
- Wenn der Benutzer von einer Standardschablone zu einer Individuellen Schablone wechselt.
- Wenn die Gruppe zum erste Mal gesendet wird.

Diese Einstellung bleibt effektiv, bis sie durch eine andere Individuelle-Schablone-Ebene-Einstellung ersetzt wird, oder die Einstellung der Tastatur, mittels der Einstell-Schablone zurückgestellt (Reset) wird. Beachten Sie, daß diese Einstellung, trotz <Gehe zu Ebene>, effektiv bleibt, wenn Sie zu einer Standardschablone wechseln oder den Computer ausschalten.

Maus-Pfeile	Mit diesem Zeichen, können Sie die Maus-Funktionen, die in die IntelliKeys-Basisschablonen eingebaut sind aktivieren. Diese Einstellung hat keinen Einfluß auf die Individuellen Schablonen.
Shift-Einrasten	Wenn Sie eine Modifiziertaste drücken, bleibt sie eingerastet, bis Sie eine andere Taste drücken. Das ist auch die Standardeinstellung.
Shift-Feststellen	Wenn Sie eine Modifiziertasten einmal drücken, arbeitet sie wie im Einrasten-Modus. Wenn Sie sie zweimal drücken, bleibt sie eingedrückt, bis Sie sie wieder drücken. Das ist nützlich in Programmen, bei denen die Strg-Taste eingedrückt bleiben muß, während Sie eine Reihe von Tasten drücken.
Shift-Nicht-Einrasten	Die Modifiziertaste bleibt nicht eingedrückt, wenn Sie sie loslassen.
Taste loslassen	Wenn Sie “Ein” anklicken, wird die Tastatur so eingestellt, daß Sie den Finger von der Tastatur nehmen müssen, bevor Sie eine weitere Taste drücken. Wenn Sie “Aus” anklicken, wird diese Option aufgehoben.
Tastenton	Wenn Sie “Ein” anklicken, ertönt ein Piepton, wenn eine Taste gedrückt wird. Wenn Sie “Aus” anklicken, wird der Ton abgeschaltet.
Verzögerungszeit	Diese Einstellung bestimmt, wie lange Sie eine Taste drücken müssen, bevor IntelliKeys reagiert. “15” ist die schnellste Einstellung, und “1” die langsamste, bei der Sie die Taste 2 Sekunden drücken müssen, bevor sie reagiert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 15 in das Textfeld ein. Ein X erscheint in dem Feld neben Verzögerungszeit.
Wiederholen einrasten	Mit diesem Zeichen, können Sie eine Taste kontinuierlich wiederholen lassen, selbst, wenn Sie den Finger von der Taste nehmen. Das Wiederholen stopt nur, wenn Sie irgendwo auf IntelliKeys drücken. Auf “Ein” Klicken, aktiviert diese Option, “Aus” deaktiviert sie. Die Zeit, bis “Wiederholen einrasten” effektiv ist, wird mit der Wiederholungszeit geregelt.
Wiederholung	Mit dieser Einstellung, können Sie bei einem IBM-kompatiblen Computer bestimmen, ob eine Taste wiederholt oder nicht. EIN anklicken läßt sie wiederholen, AUS hebt diese Option auf.
Wiederholungszeit	Für IBM-kompatible Computer läßt Sie diese Einstellung bestimmen, wie lang die Verzögerung ist, vom Drücken der Taste, bis sie beginnt zu Wiederholen, und wie schnell Sie

wiederholt.

BILDER AUF TASTEN

Mit Overlay Maker können, Sie mittels “Kopieren” und “Einfügen”, Bilder an die Tasten hinzufügen. Sie können Bilder benutzen die:

- Aus der IntelliTools-Bildersammlung stammen.
- Erstellt wurden, mittels eines Mal- oder Zeichenprogrammes.
- Aus einer seperaten Bildersammlung, wie z.B. dem Boardmaker Picture Communication Symbols von Meyer Johnson, Inc., stammen.
- Aus Clip-Art, das Sie im Fachhandel erwerben können stammen.
- Von einem Scanner erfaßt wurden.
- Erfaßt wurden von anderen Prorammen, mittels Bildschirm abladen.

Für eine Liste der Bilder und ihrer Kategorien, schauen Sie in die Online-Hilfe von Overlay Maker.

SCHABLONENGRUPPEN

In vorigen Kapiteln haben Sie gelernt, daß wenn Sie eine Individuelle Schablone zu IntelliKeys senden, die eher gesendete Schablone verloren geht. Wenn Sie vorhaben, mit verschiedenen Schablonen zu arbeiten, können Sie die Zeit, die Sie brauchen, um jede Schablone einzeln zu senden, sparen, indem Sie eine Gruppe von Schablone erstellen, die Sie gleichzeitig senden. Sie können dann zwischen den Schablonen wechseln. IntelliKeys kann bis zu fünfzehn Individuelle Schablonen in eine Gruppe aufnehmen.

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie Gruppen von Schablonen erstellen, und zwischen den Schablonen wechseln.

Neue Gruppen erstellen

Wenn Sie eine Gruppe von Schablonen erstellen, wählen Sie die Schablonen, die in diese Gruppe kommen, aus dem Sortiment der Schablonen, die Sie bereits erstellt und gespeichert haben. Jede Schablone aus einer Gruppe kann noch immer als einzelne Schablone benutzt werden - durch das Hinzufügen an die Gruppe, wird die ursprüngliche Datei nicht gelöscht. Sie können eine Schablone in beliebig vielen Gruppen benutzen.

Zum Erstellen Gruppe von Schablone:

1. Erstellen Sie, wenn nicht schon geschehen, die Schablone, die Sie in die Gruppe aufnehmen möchten.
2. Speichern Sie alle Schablonen, die Sie benutzen möchten, als Individuelle Dateien.
3. Wählen Sie Neue Gruppe aus dem Dateimenü.
4. verwenden Sie Standard-Windowsverfahrensweisen, um die gewünschte Schablone zu wählen und Sie der der Gruppe hinzuzufügen.
5. Fügen Sie den Rest der Schablonen hinzu, und speichern Sie die Gruppe. Eine gespeicherte Gruppe ist eine Nur-Inhalt-Datei, die mittels Schablonen-Sender gesendet werden kann.
   Overlay Maker fügt jede der gewählten Schablonen der Liste hinzu, und weist ihnen eine fortlaufende Nummer zu. Sie können bis zu fünfzehn Schablonen an die Gruppe zufügen.
   Klicken sie auf “Ausdrucken” in diesem Dialogfeld, um eine Liste der Schablonen der Gruppe auszudrucken.
   Information über das Ändern der Reihenfolge der Schablonen in einer Gruppe, siehe “Schablonen einer Gruppe neu ordnen” später in diesem Kapitel. Über das Hinzufügen und Entfernen von Schablonen einer Gruppe, siehe “Hinzufügen und Entfernen”.
6. Wenn Sie fertig sind, klicken sie auf “Speichern”, um die Gruppe zu speichern.
7. Das Speichern-Unter-Dialogfeld erscheint.
8. Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein.
9. Klicken Sie auf den Speichern-Knopf.

Overlay Maker speichert die Schablonengruppe in dem gewähltem Ordner unter dem eingegebenen Namen.

Nachdem Sie eine Gruppe erstellt haben, können Sie eine Liste, mit der Reihenfolge der Schablonen ausdrucken und die Schablonengruppe zu IntelliKeys senden. In den folgenden Abschnitten erfahren Sie wie.

Die Benutzung von Schablonen in einer Gruppe

Damit eine Schablone richtig funktionieren kann, muß der Schablonenausdruck, der in IntelliKeys eingelegt wird, mit dem Schabloneninhalt, den IntelliKeys benutzt übereinstimmen. Das heißt, daß Sie wissen müssen, welche Schablone IntelliKeys zur Benutzung angewiesen wurde. Und daß Sie, wenn Sie eine andere Schablone benutzen möchten, IntelliKeys sagen, daß Sie gerade diese Schablone benutzen möchten. In diesem Abschnitt werden diese Vorgänge beschrieben.

Wenn Sie eine Standardschablone benutzen, bestimmt IntelliKeys, welchen Schabloneninhalt es verwenden muß, indem es den Strichcode auf der Rückseite der Schablone liest.

Wenn Sie eine Individuelle Schabloneguppe benutzen, verwendet IntelliKeys den Inhalt von Schablone Nr.1, wenn es keine andere Anweisung hat.

Sie können IntelliKeys anweisen, den Inhalt für eine andere Schablone aus der Gruppe zu verwenden, indem Sie die Einstell-Schablone, das Tastatureinstellungen-Dialogfeld oder die Umschalt-Tasten benutzen.

Die Benutzung der Einstell-Schablone

1. Legen sie die Einstell-Schablone in IntelliKeys ein.
2. Drücken Sie die Individuelle-Schablone-Ebene-Taste.
   Diese Taste befindet sich im “Zusätzliche Funktionen”-Bereich.
3. Geben Sie eine Nummer aus dem Ziffernblock ein.
   Diese Nummer steht für die Nummer der Schablone, die IntelliKeys verwenden soll.
4. Nehmen Sie die Einstell-Schablone aus IntelliKeys und legen Sie die Individuelle Schablone, die Sie gerade bestimmt haben, ein.

Die Benutzung der Tastatureinstellungen

Sie können die Tastatureinstellungen benutzen, um zu bestimmen, welche Schablone IntelliKeys aus einer Gruppe verwenden soll, wenn die Gruppe zum ersten mal gesendet wird, wenn der Computer eingeschaltet wird oder wenn der Benutzer von einer Standard- zu einer Individuellen Schablone wechselt. Diese Einstellungen bleiben wirksam, bis Sie:

- Die Einstell-Schablone benutzen, um die Schablonen-Ebene-Einstellung zu ändern.
- Die Einstell-Schablone benutzen, um die Tastatur zurückzustellen (Reset).
- IntelliKeys eine oder zwei Wochen abgeschaltet lassen, ohne daß es an eine Stromquelle angeschlossen ist.

Um zu bestimmen, welche Schablone IntelliKeys zuerst benutzen soll:

1. Wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü und wählen den Name der Gruppe aus dem Gruppen-Dialogfeld.
2. Klicken Sie auf den Einstellungen-Knopf.
   Das Tastatureinstellungen-Dialogfeld erscheint.
3. Klicken Sie auf das umgekehrte Dreieck, um das Kategorie-Pull-down-Menü zu sehen. Wählen Sie “Zusätzliche Einstellungen” aus diesem Menü.
4. Klicken Sie auf das Individuelle-Schablone-Feld.
   Ein X erscheint.
5. Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 15 in das angrenzende Textfeld.
   Die Zahl, die Sie eingeben steht für die Nummer der Schablone, die IntelliKeys als erstes verwenden soll.
6. Klicken Sie auf “OK”.
7. Senden Sie die Gruppe zu IntelliKeys, indem Sie den Senden-Knopf anklicken.
8. Klicken Sie auf “OK”, wenn Sie fertig sind.
   Legen Sie die Schablone ein, die Sie IntelliKeys angewiesen haben, als erste zu verwenden.

Die Benutzung der Umschalt-Tasten

Eine Anweisung an IntelliKeys, um zu einem bestimmten Schablone-Ebene zu gehen, kann als Tasteninhalt definiert werden. Wenn Sie mit einer Gruppe von Schablonen arbeiten, können Sie “Umschalt-Tasten” erstellen, die, wenn gedrückt, IntelliKeys anweisen, welche Schablone es verwenden soll. Wenn Sie z.B. eine Gruppe mit neun Schablone haben, hat jede Schablone neun Umschalt-Tasten. Dadurch können Sie, durch einen Druck auf eine dieser Tasten, von der gegenwärtigen Schablone in jede andere Schablone der Gruppe wechseln.

Sie können Umschalt-Tasten an jede, bereits erstellte Schablone hinzufügen. Oder Sie Erstellen eine Schablone, die ausschließlich die Umschalt-Tasten beinhaltet und speichern sie. Verlassen Sie dann Overlay Maker. Klicken Sie mit dem rechten Mausknopf auf die Schablone, wählen Eigenschaften, und machen Sie die Schablone zu einer Nur-Inhalt-Datei. Diese Schablone kann dann als Ausgangspunkt zum Erstellen anderer Schablonen verwendet werden.

Umschalt-Tasten an die Schablonen hinzufügen

Um Umschalt-Tasten an vorhandene Schablonen hinzuzufügen:

1. Geben Sie die Schablone auf dem Bildschirm wieder.
2. Zeichnen Sie eine Taste an einer günstigen Stelle, wie z.B. oben links auf der Schablone.
   Es hilft, wenn man konsequent ist, und die Umschalt-Tasten immer an der gleichen Stelle plaziert.
3. Benutzen Sie den Text-Knopf, um einen Namen oder eine Nummer auf die Taste einzugeben.
   Dieser Name oder diese Nummer steht für eine Schablone in der Gruppe.
4. Wählen Sie die Taste, und wählen dann “Inhalt bearbeiten”, aus dem Tasten-Menü, drücken <Strg><E> oder doppelklicken auf die Taste.
   Das Tasteninhalt-Dialogfeld erscheint. <Identisch mit Textbezeichnung> ist hervorgehoben.
5. Drücken Sie die Löschen-Taste, um <Identisch mit Textbezeichnung> zu entfernen.

6. Klicken Sie auf den Sonderzeichen-Zeigen-Knopf.
7. Klicken Sie auf den Optionsfeld-Knopf.
8. Klicken Sie auf “Gehe zu Ebene”.
9. Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 15 in das Textfeld auf der rechten Seite ein.
   Die Zahl, die Sie eingeben steht für die Nummer der Schablone in der Gruppe.
10. Klicken Sie auf den Sonderzeichen-Hinzufügen-Knopf.
11. Klicken Sie auf “OK”.
12. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie für jede Schablone in der Gruppe eine Taste erstellt haben. Wenn Sie eine Gruppe mit neun Schablonen haben, sollten Sie neun Umschalt-Knöpfe auf jeder Schablone in der Gruppe haben.

Legen Sie die Schablone ein, die Sie IntelliKeys angewiesen haben, als erste zu verwenden. Wenn Sie die Arbeit an dieser Schablone beendet haben, drücken Sie eine Umschalt-Taste, um eine andere Schablone zu wählen, legen die zugehörige Schablone in IntelliKeys ein und fahren fort mit arbeiten.

Schablonen in einer Gruppe neu ordnen

Sie können die Reihenfolge der Schablonen in einer Gruppen ändern. Zum Beispiel, um sie alphabetisch zu ordnen, oder um sie für Lehrprozesse in einer bestimmten Reihenfolge anzuordnen.

Um Schablonen im einer Gruppe neu zu ordnen:

1. Wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü und wählen den Name der Gruppe aus dem Gruppen-Dialogfeld.
   Wenn Sie die Schablonen neu ordnen, wenn Sie zum ersten mal eine Grupe erstellen, ist das Gruppen-Dialogfeld bereits geöffnet.
2. Positionieren Sie den Cursor auf den Namen der Schablone in der nummerierten Liste auf der linken Seite, halten den Mausknopf gedrückt, und ziehen die Schablone an die gewünschte Stelle in der Liste.

Die schwarze Linie, die Sie sehen, hilft Ihnen, die Position der Schablone zu markieren. Wenn Sie den Mausknopf loslassen, werden die Schablonen neu nummeriert.

Schablonen aktualisieren

Wenn Sie eine Individuelle Schablone ändern, hat diese Änderung nicht gleich Einfluß auf die Schablone in der Gruppe. Sie können jedoch jederzeit die Schablone in der Gruppe aktualisieren.

Um eine Schablone in einer Gruppe zu aktualisieren:

1. Öffnen Sie die Gruppe. Sollte sie bereits geöffnet sein, schließen Sie sie und öffnen Sie sie von neuem.
   Ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie die Gruppe aktualisieren möchten, erscheint.
2. Zum aktualisieren, klicken Sie auf den Ja-Knopf.
   Die Schablonen in der Gruppe, werden aktualisiert, um Änderungen an der Individuellen Schablone aufzunehmen.
   Klicken Sie auf den Nein-Knopf, wenn Sie die Gruppen nicht aktualisieren möchten. Sie können dann die alten Versionen der Schablone weiterbenutzen.

Schablonen zufügen und entfernen

Sie können, nachdem Sie mit der Gruppe gearbeitet haben, einfach Schablonen entfernen und andere hinzufügen.

Hinzufügen einer Schablone an eine Gruppe:

1. Wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü und wählen den Name der Gruppe aus dem Gruppen-Dialogfeld.
   Wenn Sie Schablonen bereits hinzufügen möchten, wenn Sie zum ersten mal eine Gruppe erstellen, ist das Gruppen-Dialogfeld bereits geöffnet.
2. Wählen Sie den Namen der Schablone, die Sie hinzufügen möchten.
3. Klicken Sie auf den Hinzufügen-Knopf.
   Overlay Maker fügt die gewählte Schablone hinzu und nummeriert die Schablonenliste neu.

Entfernen einer Schablone aus einer Gruppe

1. Wählen Sie “Öffnen” aus dem Dateimenü und wählen den Name der Gruppe aus dem Gruppen-Dialogfeld.
   Wenn Sie Schablonen bereits entfernen möchten, wenn Sie zum ersten mal eine Gruppe erstellen, ist das Gruppen-Dialogfeld bereits geöffnet.
2. Wählen Sie auf den Namen der Schablone, die Sie entfernen möchten.
3. Klicken Sie auf den Entfernen-Knopf.
   Overlay Maker entfernt die gewählte Schablone und nummeriert die Schablonenliste neu.

Die Benutzung der Standard-Gruppe

Wie in der IntelliKeys-Gebrauchsanweisung bereits erwähnt, hat IntelliKeys eine eingebaute Schablonengruppe, die aus elf Schablonen besteht. Wenn keine Individuelle Schablone in IntelliKeys gespeichert ist, und keine Standardschablone eingelegt ist, stellt IntelliKeys standard auf die erste Schablone in dieser Gruppe ein.

Jede dieser elf Schablonen hat zwei Tasten: Eine Linke Taste, die die komplette linke Hälfte der Tastatur beansprucht, und eine Rechte Taste, die die komplette rechte Hälfte der Tastatur beansprucht. Wenn Sie Schalter verwenden, ist der Inhalt der Linken Taste der selbe wie der Inhalt von Schalter Nr.1, und der Inhalt der Rechten Taste der selbe wie der Inhalt von Schalter Nr.2.

Den Tastennhalt für jede dieser Schablonen zeigt die folgende Tabelle:

Schablonennummer	Linke Taste/Schalter Nr.1	Rechte Taste/Schalter Nr.2
1	<Leertaste>	<Enter>
2	<Leertaste>	<Enter>
3	<Cursor nach unten>	<Enter>
4	<Cursor nach rechts>	<Enter>
5	Tab-Taste	<Enter>
6	Esc-Taste	<Enter>
7	<Cursor nach links>	<Cursor nach rechts>
8	<Cursor nach oben>	<Cursor nach unten>

9	1	2
10	<Shift links>	<Shift rechts>
11	Klick	Doppelklick

Zum Schalten zur gewünschten Individuellen Schablone:

1. Legen Sie die Einstell-Schablone in IntelliKeys ein.
2. Drücken Sie zweimal “Tastatur-Reset”, um alte Individuelle Schablonen von IntelliKeys zu löschen.
3. Drücken Sie die Individuelle-Schablone-Ebene-Taste.
4. Wählen Sie mittels des Ziffernblockes die Nummer des SchablonenEbenes, das Sie verwenden möchten.
5. Entfernen Sie die Einstell-Schablone aus IntelliKeys. Die Individuelle Schablone funktioniert nur, wenn sich keine Standardschablone in Ihrem IntelliKeys befindet.

INTELLIKEYS ALS MAUS BENUTZEN

Anstelle der Maus, können die Pfeile auf IntelliKeys zum Bewegen des Cursors auf dem Bildschirm benutzt werden. Diese Maus-Funktion ist für IBM-kompatible Computer jedoch nicht in IntelliKeys eingebaut. Dazu ist IntelliKeys abhängig von Software von Microsoft.

Sie können Schablonen, die Mausbewegungen als Sonderzeichen beinhalten erstellen, ohne, daß der Computer richtig dafür eingerichtet ist. Sie funktionieren jedoch nur, wenn der Computer, an dem Sie die Schablonen benutzen, korrekt konfiguriert ist.

Abhängig vom Betriebssystems, das Sie verwenden, brauchen sie unterschiedliche Software. Benutzer von Windows 95 brauchen keine zusätzliche Software, müssen jedoch die Zugänglichkeitsfunktionen richtig einstellen. Benutzer von Windows 3.1x, benötigen das Zugangsset (Access Pack) von Windows.

Zugänglichkeitsfunktionen von Windows 95 konfigurieren

Zur Benutzung von IntelliKeys als Maus mit Windows 95, müssen Sie sowohl Windows 95, als auch Ihr IntelliKeys einrichten.

Um Windows 95 für Mauszugang einzustellen, klicken Sie auf den Start-Knopf und wählen Sie “Systemsteuerung” aus dem Einstellungen-Menü. Doppelklicken Sie auf Eingabehilfen. Klicken Sie auf „Maus. Schalten Sie die Tastennmaus ein.

Klicken Sie auf den Einstellungen-Knopf, dann auf “Tastenkombination aktivieren”. Wählen Sie “Tastenmaus aktivenieren bei <Num-Taste> ein” und “Maustastenstatus auf Bildschirm zeigen”. Klicken Sie auf “OK”, um das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf Allegmein. Vergewissern Sie sich, daß “Warnmeldung, bei Aktivieren einer Funktion” nicht gewählt ist. Clicken Sie OK um die Eingabehilfen zu aktivieren.

Um IntelliKeys einzurichten (Setup), legen Sie die Einstell-Schablone in die Tastatur ein. Die Einstell-Schablone, ist eine der Standardschablonen, die IntelliKeys mitgeliefert werden.

Drücken Sie zweimal “Tastatur-Reset”, unten links, auf der Einstell-Schablone. Die Lichter auf IntelliKeys leuchten auf. Wählen Sie dann “Maus-Pfeile Ein” und entfernen Sie die Einstell-Schablone. Die IntelliKeys-Mausfunktionen sind jetzt aktiviert.

Um IntelliKeys mit Mausfunktionen zu versehen, müssen Benutzer von Windows 3.1x, das Windows Access Pack beziehen und installieren.

Schablonen gemeinsam benutzen

Sie können Schablonen, die auf dem einen Computer erstellt worden sind, mit IntelliKeys an einem anderen Computer angeschlossen, benutzen. Davon abhängig, welche Computer Sie benutzen, brauchen Sie zusätzliche Software oder Kabel.

Schablonen gemeinsam benutzen - Der einfachste Weg

Die einfachste Methode, um mit anderen Menschen eine Schablone zu benutzen, ist eine Schablone zu erstellen, sie auf Ihrem Computer ausdrucken und sie zu IntelliKeys zu senden. Schalten Sie Ihren Computer aus, und trennen die Verbindung zu IntelliKeys. Schließen Sie dann IntelliKeys an einen anderen Computer an und legen den Schablonenausdruck ein. Wenn Sie den anderen Computer einschalten, ist die Schablone noch stets in IntelliKeys gespeichert und funktionsfähig.

Abhängig vom Typ Computer, den Sie benutzen, brauchen Sie ein zusätzliches Kabel. Von IntelliTools können Sie vier verschiedene IntelliKeys-Kabel erwerben, passend für:

- IBM/PC-kompalible XT-Stil Computer
- IBM/PC-kompalible AT-Stil Computer
- IBM/PC-kompalible PS/2-Stil Computer
- Macintosh und AppleIIgs Computer

Sie brauchen für jedes der zwei benutzten Computer das richtige Kabel.

Schablonen von einem IBM/PC kompatiblen Computer senden

Der Schablonen-Sender ist eine kleine Einrichtung, die Ihnen erlaubt, Schablonen zu IntelliKeys zu senden. Schablonen-Sender darf kostenlos kopiert und gemeinsam benutzt werden. Das bedeutet, daß Sie Schablonen mit anderen Benutzern von IntelliKeys gemeinsam benutzen können, selbst, wenn Sie kein Overlay Maker besitzen.

Sie können eine Diskette mit dem Schablonen-Sender-Installierer erstellen, indem Sie Schablonen-Sender-Diskette-Erstellen, aus dem Optionen-Menü wählen. Legen Sie dann eine leere, formatierte Diskette ein und klicken auf “OK”. Die Overlay Maker-Software wird auf die Diskette installiert.

Kopieren Sie dann Ihre Schablone auf die Diskette. Um Platz zu sparen, können Sie die Schablone auch als eine Nur-Inhalt-Schablone auf die Diskette setzen, da die Person, die die Schablone benutzen wird, sie nicht in Overlay Maker öffnen wird sondern nur den Inhalt der Schablone (der Teil, der Schablone der zu IntelliKeys gesendet ist) verwenden wird.

Derjenige, der die Schablone benutzen wird, kann mit dieser Diskette Schablonen-Sender installieren, und die Individuelle Schablone senden.

Schablonen gemeinsam zwischen Ländern benutzen

Verschiedene Länder haben verschiedene Tastatur-Layouts. Das <Ü> auf der deutschen Tastatur z.B., ist das <[>-Symbol auf der U.S.Amerikanischen Tastatur. Diese zwei unterschiedlichen Tastatur-Layouts können der Grund dafür sein, daß bestimmte Tasten auf Ihren Schablonen, inkorrekte Zeichen eingeben, wenn Sie Schablonen zwischen Ländern auswechseln.

Die Information, die eine Tastatur enthält, ist von dem gewählten Tastatur-Layout abhängig. Wenn Sie vorhaben Schablonen zwischen Ländern gemeinsam zu benutzen, können Sie Probleme durch unterschiedliche Tastatur-Layouts auf zwei Arten vermeiden:

1. Vergewissern Sie sich, daß bevor Sie die Schablone speichern, das Tastatur-Layout, das der entgültige Benutzer verwenden wird, eingestellt ist.

2. Erstellen Sie die Schablone auf Ihrer Tastatur, und lassen Sie die Schablone von dem Benutzer mit der anderen Tastatur, mittels Overlay Maker auf dessen eigenem Computer öffnen und dann speichern. Overlay Maker übersetzt die Tastaturinformation in das neue Layout, wenn die Schablone auf dessen System gespeichert wird.

ANHANG A - FEHLERSUCHE

Dieser Anhang beschreibt eine Reihe allgemeiner Probleme, die auftreten können, und was Sie zur Lösung dieser Probleme tun können.

Probleme beim Installieren von Overlay Maker

Bevor Sie Overlay Maker installieren können, müssen Sie Änderungen an Ihrem virtuellen Arbeitspeicher vornehmen

Wahrscheinliche Ursache: Die Einstellungen des virtuellen Arbeitspeichers sind inkorrekt. Dieses Problem tritt nur bei Benutzern von Windows 3.1x auf.

Lösung: Wenn das Problem auftaucht, öffnet das “386 Erewitert” in dem Sytemsteuerung Klicken Sie auf den Knopf, der mit “Virtueller Arbeitspeicher” gekennzeichnet ist, und warten Sie, bis das Virtueller-Arbeitspeicher-Dialogfeld erscheint.

Klicken Sie auf den Knopf, der mit “Ändern>>“ gekennzeichnet ist. Klicken Sie auf “Typ” und wählen “Permanent. Vergewissern Sie sich schließlich, daß die “Neue Größe” mindestens 8192 beträgt.

Schließen Sie das Dialogfeld und starten Windows von neuem.

Probleme bei der Benutzung einer Schablone

Einige Schablonentasten reagieren inkorrekt

Wahrscheinliche Ursache Nr.1: Entweder die verkehrte Schablone wird benutzt, oder bei der Erstellung der Schablone wurde etwas falsch gemacht.

Lösung: Senden Sie die Schablone von neuem zu IntelliKeys. Wenn das Problem noch auftaucht, öffnen Sie die Schablone in Overlay Maker, und prüfen Sie den Inhalt jeder fehlerhaft reagierenden Taste.

Mögliches Ursache Nr.2: Sie benutzen eine Schablone gemeinsam mit jemandem aus einem anderen Land, dessen Tastatur-Layout anders als Ihres ist.

Lösung: Siehe “Schablonen gemeinsam zwischen Ländern benutzen”, in Kapitel 10.

Die meisten Schablonentasten reagieren inkorrekt

Wahrscheinliche Ursache: Die Schabloneninformation in der Tastatur, stimmt nicht mit der gedruckten Schablone, die Sie in IntelliKeys eingelegt haben, überein.

Lösung: Kontrollieren Sie, daß die richtige ausgedruckte Schablone verwendet wird, daß Sie nicht “überkopf” beingelegt wurde oder daß keine Standardschablone unter der Individuellen Schablone verborgen liegt. Senden Sie die Individuelle Schablone von neuem zu IntelliKeys.

Individuelle Schablonen werden von IntelliKeys gelöscht, wenn der Computer eingeschaltet wird

Wahrscheinliche Ursache Nr.1: Jemand hat auf die Tastatur-Reset-Taste auf der Einstell-Schablone gedrückt, und IntelliKeys damit in seine Standardeinstellungen zurückgestellt.

Lösung: Senden Sie die gewünschte Schablone von neuem zu IntelliKeys.

Wahrscheinliche Ursache Nr.2: Es ist zuviel Zeit zwischen zwei Benutzungen von IntelliKeys verstrichen. Die IntelliKeys-Batterie wird mit der Zeit schwächer. Nach einer oder zwei Wochen, ist sie so schwach, daß die Informationen der Individuellen Schablonen verloren gehen. Wenn Sie einen leisen Heulton aus IntelliKeys hören, sobald Sie den Computer einschalten, tritt dieses Problem auf.

Lösung: Schalten Sie den Computer an den IntelliKeys angeschlossen ist, mindestens einmal in der Woche ein. Wenn Sie den Computer fünf Minuten eingeschaltet lassen, wird die Batterie für ein bis zwei Wochen aufgeladen.

Eine Individuelle Schablone wird bei der Benutzung bestimmter Software gelöscht

Wahrscheinliche Ursache: Die Software, die Sie benutzen, arbeitet mit ihrer eigenen Individuellen Schablone. Einige Software-Verleger bieten Individuelle Schablonen an, die automatisch zu IntelliKeys gesendet werden, wenn Sie das Programm starten, und jede Individuelle Schablone, die Sie eher gesendete haben, löschen.

Lösung: Sichern Sie Ihre Schablone, indem Sie die Schablonesperre einschalten.

IntelliKeys reagiert, wenn es zwischen den Tasten gedrückt wir

Wahrscheinliche Ursache: Der Schabloneausdruck wurde nicht richtig ausgerichtet, und die Tasten auf der gedruckten Schablone stimmen nicht mit der Schablone in IntelliKeys überein.

Lösung: Drucken Sie die Schablone von neuem aus, und richten Sie sie sorgfältig aus.

Geshiftete Tasten und/oder die Shift-Taste arbeitet nicht richtig

Wahrscheinliche Ursache: Die IntelliKeys <Shift-Tasten-Handlung> ist nicht richtig eingestellt.

Lösung: Legen Sie die Einstell-Schablone in IntelliKeys ein, und stellen Sie “Shift-Tasten-Handlung” auf Einrasten.

Ein Heulton ertönt aus IntelliKeys, wenn der Computer eingeschaltet wird

Wahrscheinliche Ursache: Beim Starten registriert IntelliKeys, daß die gespeicherte Individuelle Schablone (oder Schablonengruppe) verloren gegangen ist, weil

IntelliKeys nicht oft genug benutzt wurde. Wenn das der Fall ist, warnt IntelliKeys Sie mit einem Heulton, und kehrt zurück in seine Standardeinstellungen.

Lösung: Senden Sie die Individuelle Schablone von neuem zu IntelliKeys.

Bei einer Schablone in einer Gruppe handelt es sich nicht um die richtige Version.

Wahrscheinliche Ursache: Sie haben die Schablone geändert, und die Version in der Gruppe wurde nicht aktualisiert.

Lösung: Öffnen Sie die Gruppe in Overlay Maker, und wenn Sie dazu aufgefordert werden, aktualisieren Sie die Gruppe.

Wörter oder Sätze werden von IntelliTalk nicht ausgesprochen

Wahrscheinliche Ursache: Leerzeichen oder Satzzeichen fehlen nach Wörter oder Sätzen. IntelliTalk registriert ein Wort als eine Zeichenkette mit einem Leerzeichen am Ende, und einen Satz als eine Zeichenkette mit einem Punkt, Ausrufezeichen oder Fragezeichen am Ende.

Lösung: Bearbeiten Sie Ihre Textbezeichnungen oder Ihren Tasteninhalt, sodaß Wörter und Sätze Leerzeichen und Punkte (bzw. Frage- und Ausrufezeichen) an Ihrem Ende haben.

Tastendruck-Befehle (als Tasteninhalt) reagieren inkorrekt

Wahrscheinliche Ursache: Sie haben an Stelle eines erforderlichen Kleinbuchstabens einen Großbuchstaben verwendet, oder umgekehrt.

Lösung: Ändern Sie den Tasteninhalt oder die Textbezeichnung in Groß- oder Kleinbuchstaben, je nachdem, was erforderlich ist. Es ist ein gebräuchlicher Fehler, wenn man Befehlszeichen eingibt. Zum Beispiel ist <Strg><N> eigentlich das gleiche wie <Strg><Shift><N>.

Zeichen in einer langen Zeichenkette gehen verloren

Wahrscheinliche Ursache: Die Datensendzeit (die Zeit, in der IntelliKeys Daten zum Computer sendet) ist zu schnell eingestellt.

Lösung: Stellen Sie eine langsamere Datensendzeit ein.

Einzelne Großbuchstaben werden als Kleinbuchstaben ausgedruckt

Wahrscheinliche Ursache: Ihre Textbezeichnung ist ein einzelner Großbuchstabe, und Ihr Tasteninhalt ist <Identisch mit Textbezeichnung>. Um eine Alphabet-Schablone praktischer zu machen, ändert das <Identisch mit Textbezeichnung>-Zeichen alle Einzel- Großbuchstabe-Textbezeichnungen in Kleinbuchstaben-Inhalt.

Lösung: Bearbeiten Sie den Tasteninhalt, und ändern Sie das<Identisch mit Textbezeichnung>-Zeichen, in den einzelnen Großbuchstaben den Sie wünschen.

Probleme beim Erstellen einer Schablone

Neue Schablonen haben merkwürdige Tastenfarben, -umrisse usw.

Wahrscheinliche Ursache: Ihre Standardeinstellungen wurden geändert.

Lösung: Benutzen Sie den Standard-einfangen-Befehl im Optionen-Menü, um entweder die ursprünglichen Standardeinstellungen wiederherzustellen, oder neue individuelle Standardeinstellungen zu wählen.

Das Bild auf der Taste reicht über den Rand der Taste aus hinaus

Wahrscheinliche Ursache: Automatische-Bildgröße steht auf “Aus”, und das Bild, das Sie in die Taste kopiert haben ist größer als die Oberfläche der Taste. Oder Automatische-Bildgröße steht auf “Ein”, und der Umriß der sichtbaren Taste ist kein Rechteck.

Lösung: Stellen Sie “Automatische Bildgröße” auf “Ein”, oder verkleinern Sie die Größe des Bildes, bevor Sie es an die Taste hinzufügen, oder vergrößern Sie die Fläche der Taste, oder benutzen Sie eine rechteckige Fläche für die Taste, anstatt einer ungleichmäßigen.

Bild auf der Taste hat nicht die erwartete Größe

Wahrscheinliche Ursache: Die Automatische-Bildgröße-Option im Tasten-Menü, steht anders als erwartet eingestellt. Oder Ihr Bild enthält viel weiße Fläche um das eigentliche Bild.

Lösung: Prüfen Sie die Automatische-Bildgröße-Einstellung für die Taste. Oder kopieren Sie das Bild vom Original und fügen es von neuem in die Taste ein und lassen dann jedoch nur einen schmalen Rand, um das Bild frei, wenn Sie es in die Zwischenablage kopieren.

Es kann keine Farbe oder Muster an die Bildbezeichnung auf der Taste hinzugefügt werden

Wahrscheinliche Ursache: Overlay Maker läßt Sie keine Bilder auf Tasten bearbeiten.

Lösung: Bearbeiten Sie das Bild in einem Zeichen- oder Malprogramm, bevor Sie es an die Taste hinzufügen.

Probleme beim Ausdrucken einer Schablone

Wahrscheinliche Ursache Nr. 1: Sie haben versehendlich das Papierformat Legal in dem Ausdruck-Einstellungen-Dialogfeld gewählt.

Lösung: Wählen Sie Format A4.

Wahrscheinliche Ursache Nr.2: Sie haben die verkehrte Ausrichtung für Format Letter oder A4 in dem Ausdruck-Einstellungen-Dialogfeld gewählt.

Lösung: Wählen Sie Hochformat (vertikal).

Probleme beim Senden einer Schablone

Eine Schablone kann nicht zu einem IntelliKeys gesendet werden

Wahrscheinliche Ursache: IntelliKeys empfängt keine Signale von Ihrem Computer. Das kann verschiedene Ursachen haben.

Lösung: Vergewissern Sie sich erst, daß IntelliKeys richtig an Ihren Computer angeschlossen ist. Als zweites, stellen Sie die Tastatur mittels der Einstell-Schablone in die Standardeinstellungen zurück. Als drittes, schalten Sie Ihren Computer aus und nach ein paar Sekunden wieder ein.